DIE

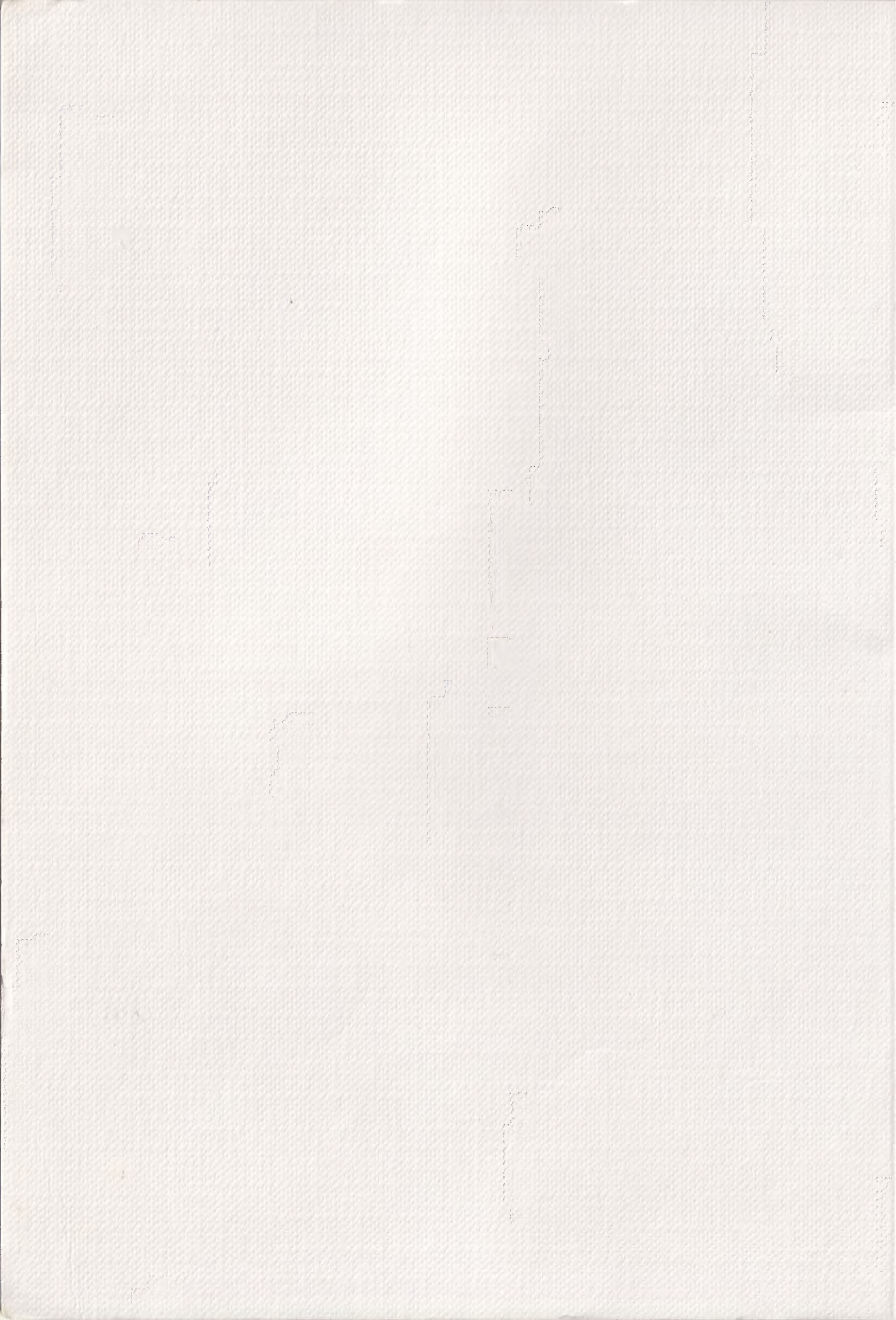
Jürgen Darr

SPACE QUEST IV STORY

auch zu den Versionen I-III

Mit komplettem Lösungsweg und vielen nützlichen Tips zum Überleben im Weltraum

DATA BECKER



Jürgen Dorr

Die Space Quest Story

DATA BECKER



Jürgen Darr

Die Space Quest Story

DATA BECKER

Copyright © 1990 by DATA BECKER GmbH
Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf 1

2. überarbeitete Auflage 1991

Umschlaggestaltung Werner Leinhos, Nikola Vignjevic

Textverarbeitung und Gestaltung Jürgen Modis

Belichtung MAC GmbH, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung PDC Paderborner Druck Centrum, Paderborn

ISBN 3-89011-280-3

Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser,

haben Sie Lust, an einer der abenteuerlichsten Reisen teilzunehmen, die das Computeruniversum Ihnen bieten kann? Ja? - dann fliegen Sie mit. Begleiten Sie Roger Wilco, den Helden wider Willen, auf seiner Odyssee durch die Galaxis, und erleben Sie, wie Roger mit Witz und Phantasie seine Abenteuer besteht.

Die Space-Quest-Reihe nimmt Sie mit zu den Sternen und auf fremde Planeten - vorausgesetzt, Sie lassen Ihrer Phantasie ein bißchen freien Lauf. Und bei aller Fremdartigkeit der Wesen, die den unendlichen Kosmos bevölkern, trifft Roger doch immer wieder auf die gleichen tragikomischen Strukturen, die seinem unfreiwilligen Heldentum anhaften.

Lesen Sie dieses Buch bitte nicht in der Absicht, danach möglichst schnell und problemlos die drei Versionen dieser liebevoll gemachten Weltraum-Saga herunterzuspielen - Sie würden sich selbst den Spaß an der Sache verderben. Erst durch Ihre eigenen Ideen erwacht Roger Wilco zum Leben und läßt Sie teilhaben an seinen abenteuerlichen Reisen.

Im ersten Teil finden Sie Hinweise und Tips sowie einige Regeln, die Ihnen in schwierigen Situationen weiterhelfen. Das kleine Lexikon, das keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt, sollten Sie zu Rate ziehen, wenn Ihnen während des Spielverlaufs Kommentare oder Aufforderungen nicht verständlich erscheinen. Allein der Komik wegen, die in vielen Meldungen versteckt ist, lohnt sich dieser Aufwand. Die Spielbeschreibungen im zweiten Teil geben Ihnen einen "roten Faden" in die Hand, den Weg müssen Sie jedoch selbst erkunden. Nicht alle Fallen, in die Roger tappen kann, sind aufgeführt - Sie sind also nach wie vor für sich selbst und unseren kleinen Helden verantwortlich. Die Komplettlösungen sollten Sie nur in Anspruch nehmen, wenn Sie sich hoffnungslos verfranst und schon alle denkbaren Möglichkeiten erprobt haben.

Also gute Reise und viel Glück mit Roger Wilco auf der abenteuerlichen Reise durch Raum und Zeit!

Inhalt



1. Reisetips für Weltenbummler in der Galaxis

Abenteuerreisen zu fernen Planeten in die verschiedensten Winkel des Universums gehören zu den kurzweiligsten und aufregendsten Spielideen der Computeranimation. Sie lernen fremde, eigenartige Wesen kennen, bereisen Planeten mit erstaunlichen Bewohnern und können sich am Spielwitz des Helden Roger Wilco erfreuen. Die seltsamsten Kreaturen kreuzen Ihren Weg, Sie speisen in einem Weltraumrestaurant und versuchen Ihr Glück an Spielautomaten in diversen Weltraumbars. Wieviel Spielwitz und Ideenreichtum Roger beweist, hängt jedoch hauptsächlich von Ihnen und Ihrer Spielweise ab. Nicht alle Gegenstände und Informationen, die in einer Bildsequenz versteckt sind, offenbaren sich Ihnen direkt und unmittelbar. Ein bißchen anstrengen müssen Sie sich schon, wenn Sie Ihren Helden ungeschoren durch die Gefahren des Spiels schleusen und sicher an sein Ziel bringen wollen.

Ich möchte Ihnen deshalb, bevor Sie sich ins Spielgeschehen stürzen, einige Verhaltensregeln mit auf den Weg geben, die Sie, gerade wenn Sie keine Erfahrung mit animierten Computerspielen besitzen, beherzigen sollten. Die erste Regel, die kosmische Abenteurer unbedingt befolgen müssen, ist ganz einfach: Augen auf!!. Wenn Sie also eine neue Szene betreten, sehen Sie sich erst einmal gründlich um, bevor Sie irgendwelche unmotivierten Handlungen ausführen. Erforschen Sie die neue Umgebung gründlich, gehen Sie in die Ecken, schauen Sie in Schränke, Kisten und Truhen, sofern vorhanden. Es gibt verschiedene Befehle, die Roger versteht und die ihn in die Lage versetzen, die Lokalitäten genauer zu untersuchen. Geben Sie den Befehl "look around", "examine room" oder, wenn Sie schreibfaul sind, ganz einfach "look" ein, und Sie erhalten detaillierte Informationen, die oft wichtige Hinweise enthalten.

Alle Objekte, die Roger bei einer genaueren Untersuchung der Umgebung entdeckt, sollten Sie sich unbedingt näher betrachten (look at ...) und, falls möglich, in Ihren Besitz bringen (take ...). Um das Fassungsvermögen von Rogers Hosentaschen brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen: Leitern, Edelsteine, Papierkörbe und noch etliches mehr finden darin bequem Platz (schränkt zwar ein bißchen im Schritt ein, aber ein richtiger Abenteurer läßt sich von solchen Kleinigkeiten nicht beirren). Oft führt auch die Wiederholung eines Befehls erst zum Erfolg und vermittelt Ihnen Einsichten, die für den weiteren Spielverlauf entscheidende Bedeutung haben. Gerade sprechfaulen Gesellen, die auf Ihre Kommunikationsversuche nicht reagieren,

sollten Sie in aller Seelenruhe ein Gespräch aufzwingen. Wenn's nach dem dritten Anlauf nicht klappt, sind Sie wahrscheinlich doch auf dem Holzweg und sollten lieber wieder denken, anstatt sinnlos drauflos zu plappern.

Bloß nicht aufgeben...
Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn Sie an einer Spielsequenz hängenbleiben. Roger benötigt oft ganz bestimmte Gegenstände, um Hindernisse zu überwinden und in die nächste Spielphase zu gelangen. Einige Gegenstände kann Roger nur auffinden, wenn er den betreffenden Raum oder die Landschaft zum zweiten Mal durchsucht bzw. vorher eine andere Aktion hinter sich gebracht hat, die den Zugriff auf den dringend benötigten Gegenstand ermöglicht. Speichern Sie Ihren Spielstand oft ab, dann können Sie schon verlassene Szenen schnell wieder aufsuchen und die vermißten Objekte in Ihren Besitz bringen.

Ausrüstung überprüfen...
Auf langen Reisen sammelt sich so manches an, und da kann Roger schon mal den Überblick verlieren, was sich alles in seinen Taschen befindet. Das ist für Roger natürlich nicht weiter tragisch, viel peinlicher wird's, wenn Sie mal wieder vergessen haben, welche Beutestücke sich im Besitz Ihres Helden befinden. Die <Tab>-Taste hilft Ihnen hier weiter und listet alle Gegenstände, die Roger momentan mit sich herumschleppt in einem kleinen Kasten auf. Mit einem weiteren Druck auf <Tab> können Sie die einzelnen Ausrüstungsgegenstände anwählen und mit Bestätigung durch <Enter> genauer betrachten. Oft erhalten Sie hierdurch Tips auf die Verwendungsmöglichkeiten des gewählten Objekts, von den teilweise recht witzigen Beschreibungen einmal ganz abgesehen.

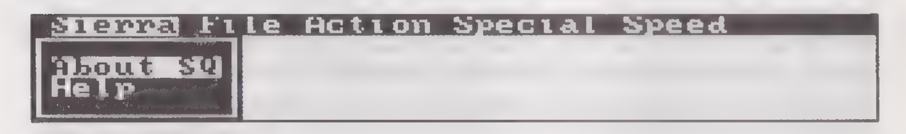
Wenn Sie nur ein ganz bestimmtes Objekt genauer anschauen wollen, können Sie den Umweg über die <Tab>-Taste sparen. Geben Sie in der Kommandozeile einfach das entsprechende Kommando ein, z.B. "look at ring".

Wer sich in Gefahr begibt...
sollte unbedingt vorher seinen Spielstand abspeichern. Hinter jeder Ecke und in jeder neuen Szene können unbekannte Gefahren lauern, die Ihren Helden unverhofft aus dem Spiel werfen. Ob als passiver Teilnehmer an Grillparties, Schwerkrafttester oder als willkommene Bereicherung auf dem Speiseplan diverser Monstren - Roger lebt gefährlich. Sie können natürlich auch ganz schlicht verdursten oder auf ewige Zeiten ziellos im Kosmos

herumschweben, was aber ein recht schwacher Abgang ist. Also, speichern Sie so oft wie möglich ab, das erspart Ihnen lange Wege und jede Menge unnötiger Tipparbeit.

1.1 Die Benutzeroberfläche von Space Quest I und II

Es liegt in der Natur von Adventure-Games, daß solche Spiele nicht an einem Abend durchgespielt werden und verschiedene Spielsituationen verschiedene Einstellungen der Geschwindigkeit erforderlich machen. Darüber hinaus müssen Sie Spiele abspeichern, wenn Sie nach langen Stunden den Computer ausschalten und am nächsten Tag nicht wieder von vorne beginnen wollen.



Das "Sierra"-Menü
Im Sierra-Menü können Sie verschiedene Einstellungen den jeweiligen Erfordernissen oder Ihrem persönlichen Geschmack anpassen. Mit <Esc> rufen Sie das Menü auf, das neben den erwähnten Möglichkeiten noch andere Funktionen bereithält, die den Umgang mit dem Programm erheblich erleichtern.

Nach der Betätigung der <Esc>-Taste erscheint das Menü am oberen Bildschirmrand und hält fünf verschiedene Menüpunkte bereit, die Sie mit dem Cursor anwählen können. Unter jedem Begriff finden Sie verschiedene Unterpunkte, die ebenfalls mit dem Cursor angewählt und mit <Enter> aktiviert werden.

Der erste Menüpunkt "Sierra" bietet Ihnen zwei Unterfunktionen, die für den Spielverlauf nicht sehr wichtig sind. Im Unterpunkt "About Sierra" finden Sie lediglich die Information, daß die Space-Quest-Reihe von Mark Crowe und Scott Murphy entwickelt und realisiert wurde. Ist zwar nett, aber für Sie bestimmt weniger interessant. Die zweite Option im ersten Menüpunkt ist da schon informativer. Hier erhalten Sie eine Liste der Funktionen der Funktionstasten, die wir jeweils an gegebener Stelle detailliert aufführen werden.

Sierra File Action Special Speed

Save <F5>
Restore <F7>
Restart <F9>
Quit <Alt-Z>

Das "File"-Menü

Das ist einer der wichtigsten Menüpunkte und mit Sicherheit der, den Sie am häufigsten brauchen werden. Wenn Sie mal wieder das Gefühl haben, daß Ihr galaktischer Hausmeister schweren Zeiten entgegengeht, d.h. wenn Sie befürchten, Roger könnte schon wieder Opfer eines der unzähligen Schicksalsschläge werden und ein vorzeitiges Ende finden, dann können Sie über die Option "Save" Ihren aktuellen Spielstand sichern (über die <F7>-Taste ist dieser Menüpunkt direkt erreichbar). Bewegen Sie den Cursorbalken auf die Option "Save" und betätigen Sie <Enter>. In der erscheinenden Dialogbox können Sie das Verzeichnis wählen, in dem Sie das Spiel speichern wollen. Als Standardverzeichnis ist immer SIERRA\SQ definiert. Bei den Space-Quest-Versionen I und II können Sie jeweils 12 Spielstände pro Directory speichern. Je nach persönlicher Spieltaktik können leicht mehr als diese 12 gesicherten Spiele zusammenkommen. Legen Sie deshalb vor Spielbeginn im Verzeichnis \SIERRA einige zusätzliche Unterverzeichnisse an. Geben Sie am DOS-Prompt folgendes ein:

```
cd sierra
```

dann können Sie durch die Eingabe von:

```
md sq1
```

beliebig viele Unterverzeichnisse erzeugen, in denen sich jeweils 12 Spielstände abspeichern lassen (md sq2, md sq3, md sq4, usw.). In der Version III faßt jedes Verzeichnis 20 Spielstände, und das Verzeichnis kann bequem über die <Tab>-Taste gewechselt werden. Die zusätzlichen Verzeichnisse müssen Sie auch hier auf der DOS-Ebene anlegen.

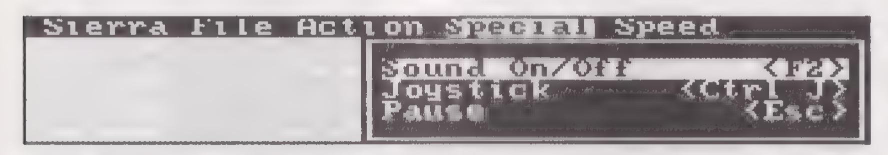
Je öfter Sie speichern, umso schneller gelangen Sie zurück zu bestimmten Spielphasen, wenn Sie z.B. im späteren Spielverlauf feststellen, daß Sie wichtige Ausrüstungsgegenstände zurückgelassen haben.

Über die "Restore"-Funktion (<F7>) können Sie die gespeicherten Spiele wieder aufrufen. Gehen Sie mit dem Cursorbalken auf das gewünschte Spiel, drücken die <Enter>-Taste, und springen Sie zurück in längst verlassene Spielphasen, und Sie können Objekte in Ihren Besitz bringen, die Ihnen vorher entgangen sind. Von diesem Punkt aus können Sie normal weiterspielen und mit dem neu erworbenen Gegenstand Ihr Glück an vorher unüberwindlichen Hindernissen versuchen.

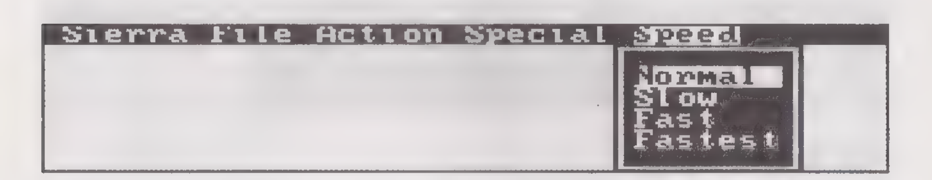
Wahre Abenteurer können auf die Speicherfunktion natürlich verzichten und nach "harten Regeln" spielen. Für solche wagemutigen Naturen wird garantiert die Option "Restart" zum besten Freund. Die Aktivierung der "Restart"-Option (Cursorbalken positionieren oder <F9>-Taste) startet ein neues Spiel, von Anfang an und ohne Punkte. Wenn Sie den Ehrgeiz haben, ohne Spielesicherungen das Ziel zu erreichen, sollten Sie viel Geduld und noch mehr Zeit mitbringen. Es ist nämlich noch kein Meister vom Himmel gefallen - Hausmeister aber schon jede Menge, also speichern Sie lieber. Der letzte Punkt des File-Menüs ist die "Quit"-Option. Mit dieser Einstellung verlassen Sie das Spiel und kehren auf die DOS-Ebene zurück. Wenn's mal schnell gehen muß, erreichen Sie diesen Menüpunkt auch über die Tastenkombination <Alt><Z> in den Versionen I und II, bzw. <Ctrl><Q> in der Version III.



Das "Action"-Menü
Der Menüpunkt "Action" läßt Sie einen Blick auf die angesammelten Gegenstände werfen, die Roger in seinen schier unergründlichen Taschen mit sich herumträgt. Die Option "Inventory" zeigt Ihnen eine Liste aller Gegenstände, die sich in Rogers Besitz befinden (<Tab>-Taste). Praktischer ist der Menüpunkt "See Object" (<F4>), der neben der Liste aller Gegenstände auch die Möglichkeit bietet, über die Cursortaste bestimmte Objekte genauer zu betrachten. Wann immer ein neuer Gegenstand in Rogers Besitz gelangt ist, sollten Sie die zugehörigen Detailinformationen aufmerksam lesen.



Das "Special"-Menü
Einige Funktionen, die den Spielkomfort deutlich erhöhen, finden Sie unter dem Menüpunkt "Special". Wirklich wichtig, und nach längerer Spieldauer wahrer Balsam für Ihre Ohren, ist die Funktion "Sound On/off", die auch über die <F2>-Taste aktiviert werden kann. Wenn Sie nicht gerade eine Soundkarte installiert haben und in den Genuß der überraschend vielfältigen Musiksequenzen und Umweltgeräusche kommen, kann das eintönige Gepiepse des PC-Lautsprechers einiges an Nervenkraft kosten. Sie werden für die Möglichkeit der Tonabschaltung nach kurzer Zeit dankbar sein. Bei den Versionen II und III sei der Einsatz einer Soundkarte empfohlen, die Musikprogrammierung wird Sie überraschen. Neben der Musikbegleitung zu den Animationssequenzen kommen Sie in den Genuß der Geräuschkulissen tropischer Urwälder und windiger Wüsten. Mit einem Unterpunkt, der Option "Joystick" <Ctrl><J>, kontrollieren Sie Funktion Ihres Joysticks, und der Unterpunkt "Pause" hält das Spiel an, wenn Sie kurzzeitig etwas anderes erledigen wollen. Ein Druck auf <Enter> bringt Sie wieder ins Spielgeschehen zurück.



Das "Speed"-Menü
Je nach Rechnermodell ist der letzte Menüpunkt von besonderer Bedeutung. Während Sie auf einem einfachen PC fast das gesamte Spiel auf der höchsten Geschwindigkeitsstufe spielen können, wird auf schnelleren Computern eine Geschwindigkeitsreduzierung während der Geschicklichkeitssequenzen notwendig. Bei den Space Quest Versionen I und II können Sie unter dem Menüpunkt "Speed" aus vier verschiedenen Geschwindigkeitsstufen die passende auswählen: "Normal"= normale Geschwindigkeit, "Slow"= langsam, "Fast"= schnell, "Fastest"= sehr schnell. Das Menü "Speed" ist übrigens das einzige, das nicht über eine Funktionstaste oder

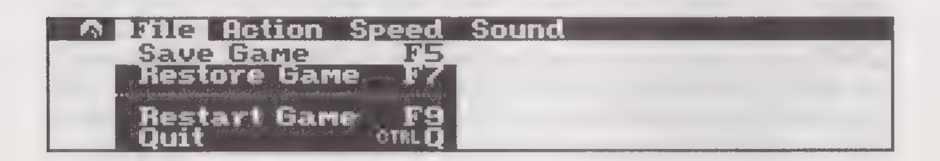
einen Befehl in der Kommandozeile aufrufbar ist. Sie müssen hier auf jeden Fall mit der <Esc>-Taste arbeiten. Alle anderen Menüs sind sowohl über die beschriebenen Funktionstasten als auch über einen entsprechenden Befehl in der Kommandozeile (z.B. “save game”, “restore game”, “look object” usw.) abrufbar.

1.2 Die Benutzeroberfläche von Space Quest III

In der Space-Quest-Version III hat die Oberfläche eine Überarbeitung erfahren. Die Unterschiede zu den ersten beiden Versionen will ich hier kurz aufzeigen. Schon im ersten Menüpunkt werden Unterschiede zu den Versionen I und II deutlich.

File Action Speed Sound
About game CTRL A
Help F1
VaporCalc CTRL C

Die Option gibt erschöpfende Auskunft über Programmierer und Musiker der “Pirates of Pestulon”. Neben der erweiterten Hilfefunktion finden Sie noch den Vaporcalculator, dessen Funktionsweise Sie am besten selbst herausfinden.



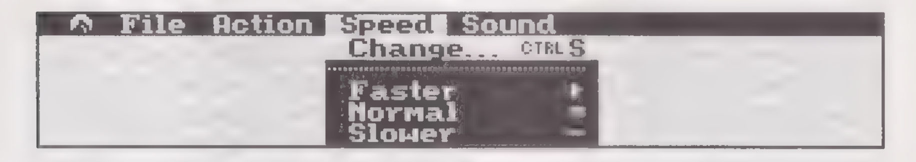
Das “File”-Menü
Am “File”-Menü hat sich nichts verändert, Befehlsumfang und Funktionstastenbelegung sind mit den ersten Versionen identisch. Lediglich der Hotkey für den Spielabbruch wurde von der Tastenkombination <Alt><Z> auf <Ctrl><Q> verlegt.

File Action Speed Sound
Pause Game CTRL P
Inventory CTRL I
Retype F3
Boss Key CTRL B

Das "Action"-Menü

Einige Veränderungen hat der Menüpunkt "Action" anzubieten, waren in den beiden ersten Versionen hier nur die Inventarliste und die genaue Betrachtung der Gegenstände möglich, bietet die Version III einige zusätzliche Optionen unter diesem Menüpunkt. Die Pausefunktion, in früheren Versionen unter dem nicht mehr existierenden Menü "Special" aufrufbar, ist jetzt hier implementiert und über den Cursorbalken bzw. über die Tastenkombination <Ctrl><P> zu aktivieren. Rogers Ausrüstung können Sie über "Inventory" oder mit dem Hotkey <Ctrl><I> auf dem Bildschirm ausgeben lassen. Wollen Sie Detailinformationen zu einem bestimmten Gegenstand, wählen Sie diesen über den Cursorbalken an und betätigen <Enter>. Die Möglichkeit, einen Gegenstand über einen Befehl in der Kommandozeile zu betrachten, besteht nach wie vor (z.B. "look at gem"). Die Option "Retype" (oder <F3>) schreibt den letzten Befehl wieder in die Kommandozeile.

Diese Kommando-Wiederholung erspart Ihnen einiges an Tipparbeit, wenn Sie eine Aktion mehrmals ausführen wollen. Die letzte Option im "Action"-Menü ist der "Boss Key", die Sie sich lieber genau anschauen sollten, bevor Sie im Büro blauäugig von dieser Option Gebrauch machen. Ich weiß nicht, wie weit Ihr Humor geht, aber statt der erhofften Simulation einer Tabellenkalkulation - mit der Sie problemlos Geschäftigkeit vortäuschen könnten, erscheinen drei Textboxen. Nicht genug, daß Sie nicht mehr aus dem Programm kommen, der "Boss Key" zeigt auch noch genau an, wie lange Sie schon gespielt haben. Also, wenn Sie das Spiel einmal schnell verlassen müssen, bedienen Sie sich lieber der Tastenkombination <Ctrl><Q>, betätigen rasch die <Enter>-Taste, geben auf der DOS-Ebene den Befehl CLS (clear screen) ein, und schon erscheint Ihr Bildschirm in jungfräulicher Unschuld.



Das "Speed"-Menü
Sehr viel komfortabler ist die Steuerung der Geschwindigkeit, mit der sich Roger durch das Spiel bewegt. Die Geschwindigkeit ist nicht mehr auf vier Stufen beschränkt, statt dessen können Sie hier, unter dem Menüpunkt "Change" (<Ctrl><S>), die Geschwindigkeit zwischen den Werten 1-15 frei festlegen (1 = schnell, 15 = langsam). Während des Spiels können Sie Rogers Lauftempo mit der Taste <+> erhöhen bzw. mit <-> vermindern, ohne zusätzliche Tasten zu betätigen. Soll Roger mit Normal-Geschwindigkeit durch das Spiel streifen, betätigen Sie die Taste mit dem mathematischen "="-Zeichen.

File Action Speed Sound
Volume... CTRL V
Sound Off F2

Das "Sound"-Menü
Im diesem neu hinzugekommenen Menü haben die Programmierer dem Einsatz von Soundkarten Rechnung getragen. Unter der Option "Volume" können Sie die Lautstärke zwischen den Werten 1-16 regulieren. Diese Funktion ist auch unter dem Hotkey <Ctrl><V> erreichbar. Unter dem Menüpunkt "Turn On/ Off" können Sie den Ton aus- bzw. anschalten. Wie in den früheren Versionen ist der Ton auch über die Taste <F2> ein- und ausschaltbar.

1.3 Die Steuerung mit den Cursortasten

Roger erweist sich zwar im Laufe der verschiedenen Space-Quest-Versionen manchmal als pfiffiges Kerlchen, doch ohne Ihre Hilfe ist der Held unserer Geschichten so beweglich wie ein Auto ohne Motor -nämlich gar nicht. Erst durch die Steuerung über die Tastatur, die Maus oder den Joystick erwacht Roger Wilco aus seiner Lethargie und durchstreift Urwälder, Sümpfe und Raumschiffe. Die einfachste Möglichkeit, Roger mitzuteilen in welcher Richtung er sich bewegen soll, ist die Steuerung über die Cursortasten.

Roger folgt dabei konsequent den Richtungsanweisungen der Tasten. Die rechte Cursortaste läßt auch Roger nach rechts, d.h. nach Osten laufen. Analog dazu funktionieren die anderen Cursortasten: Cursortaste links - Roger bewegt sich nach links (Westen); die Cursortaste oben gibt Roger den Befehl, in nördlicher Richtung zu laufen (von Ihnen weg) und die Cursortaste unten bewegt Roger nach Süden, also auf Sie zu. Wenn Sie die Cursortasten im numerischen Ziffernfeld verwenden, stehen Ihnen zusätzlich die vier anderen Richtungen der Windrose zur Verfügung. Taste <9> (Nord-Ost), Taste <7> (Nord-West), Taste <1> (Süd-West), Taste <3> (Süd-Ost).

Mit der Maus können Sie die Wege unseres Helden ebenfalls steuern, wenn Ihnen die Eingabe über die Tastatur zu umständlich erscheint. Wollen Sie Roger die Richtung weisen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und fahren mit dem Cursor an das gewünschte Ziel. Sofort setzt sich Roger in Bewegung und folgt dem Mauszeiger. Auch im Mausbetrieb bleibt Roger auf die acht Richtungen der Windrose beschränkt. Die Verwendung einer Maus bringt in Adventure-Games nicht die Vorteile, die Sie z. B. bei Geschicklichkeitsspielen durch den Einsatz des kleinen Eingabegerätes erzielen. Ihr persönlicher Geschmack sollte also entscheiden, ob Sie das Spiel mit den Cursortasten, einer Maus oder einem Joystick steuern.

1.4 Die neue Benutzeroberfläche bei Space Quest IV

In Bezug auf die Bedienung des Spiels hat sich bei der vierten Version der Weltraum-Saga einiges verändert. Der Parser, der in den früheren Versionen die Texteingaben verarbeitete, ist nicht mehr vorhanden. Roger Wilco kann seine Abenteuer nun ohne Tastatur bestehen, der gesamte Spielverlauf ist über die Maus oder den Joystick steuerbar. Die Tastatur kann natürlich nach wie vor verwendet werden.

Texteingaben sind nicht mehr nötig und nicht möglich - Space Quest Fans, die der englischen Sprache mächtig sind, werden dies sicherlich bedauern, denn das Spiel mit dem Parser und die Reaktionen der Sierra-Spiele auf Falscheingaben waren mitunter recht unterhaltsam und machten die Spielerei noch etwas spannender. Auf der anderen Seite konnte es passieren, daß der Spieler stundenlang an einer bestimmten Stelle hängenblieb, weil die benötigte Vokabel nicht bekannt oder falsch geschrieben war.

Diese Schwierigkeiten sind in der neuen Version unseres Hausmeister-Epos nicht mehr zu erwarten. Sehen wir uns also die Benutzeroberfläche, mit deren Hilfe wir Roger Wilco durch seine neuesten Abenteuer manövrieren wollen, genauer an.

Die Icons

Space Quest IV verfügt über zehn Icons, mit deren Hilfe Sie den Spielverlauf und Systemoperationen wie Sichern (Save), Wiederherstellen (Restore) usw. regeln können. Grundsätzlich sind diese Icons über die Menüleiste im oberen Bildschirmbereich zu aktivieren. Bei der Maussteuerung können Sie die Icons auch durch Betätigung der rechten Maustaste nacheinander (entsprechend der Reihenfolge der Menüleiste) aufrufen. Der Cursor stellt dann jeweils das Symbol des aktuell ausgewählten Icons dar, mit der linken Maustaste wird die jeweilige Handlung oder Systemoperation dann ausgeführt.

Das Walk-Icon

Dieses Symbol dient der Fortbewegung unseres Helden durch die verschiedenen Bilder. Plazieren Sie den Cursor einfach auf die Stelle, an die Roger sich begeben soll, und aktivieren Sie die Handlung durch die linke Maustaste. Hier wird schon der erste Unterschied zu den vorhergehenden Space-Quest-Versionen deutlich - Hindernisse, die im Weg zwischen Roger und dem gewählten Ziel stehen, umgeht Roger ohne weitere Korrekturen. Spielen Sie mit Keyboard oder Joystick, können Sie lediglich die Richtung der Bewegung bestimmen, d.h. Sie müssen Ihren Helden an der gewünschten Stelle stoppen.

Das Look-Icon

Auch dieses Pictogramm erklärt seine Funktion schon fast von selbst. Ist es aktiviert, müssen Sie mit dem Cursor auf das Objekt zielen, das Sie genauer ansehen wollen. Nach Betätigung der linken Maustaste erfahren Sie dann alles Wissenswerte über den ausgewählten Gegenstand.

Das Action-Icon

Wann immer Sie eine Handlung ausführen wollen, also z.B. einen Gegenstand aufheben oder in irgendeiner Form bewegen wollen, hilft das Action-Icon weiter. Ein Glas z.B. bringen Sie in Ihren Besitz, indem Sie das Action-Icon wählen, auf dem Glas positionieren und mit der linken Maustaste die Handlung auslösen. Auch zum klettern auf Leitern wird dieses Icon benötigt.

Das Talk-Icon
Dieses Icon dient der Kommunikation mit anderen Lebewesen und ist der Ersatz für den Parser der früheren Space-Quest-Versionen. Plazieren Sie das Icon auf das Lebewesen, mit dem Sie sprechen wollen, und die Unterhaltung beginnt.

Das Smell-Icon
Das Icon mit der unübersehbar großen Nase hat nur eine Funktion - die Erforschung der Umwelt durch den Geruchssinn. Manchmal ist es eben sehr wichtig, ein Objekt durch Beschnüffeln genauer zu untersuchen. Icon aktivieren und auf dem gewünschten Objekt durch die linke Maustaste auslösen.

Das Taste-Icon
Das Geschmacks-Icon gibt wie das Geruchs-Icon Aufschluß über weitergehende Eigenschaften bestimmter Objekte. Das Taste-Icon sollten Sie allerdings mit der gebührenden Vorsicht einsetzen. Während ein Geruchstest an eventuell auftretenden giftigen Substanzen noch meist harmlos verläuft, kann ein Geschmackstest schon sehr bald ein plötzliches Spielende zur Folge haben.

Das Current Object-Icon.
Current Object heißt soviel wie "aktuelles Objekt". Auch wenn diese Übersetzung nicht ganz korrekt ist, macht sie doch den Sinn des Zeichens am deutlichsten klar. Aus Ihrem Iventar können Sie jeweils einen Gegenstand zum aktuell gültigen Objekt machen. Dieser Gegenstand wird dann in das Current Object-Icon eingefügt und ist auch über die Maus anwählbar.

Das Inventory-Icon
Jeder Fan von Abenteuerspielen weiß um die Wichtigkeit dieses Icons. Hier können Sie die Gegenstände, die im Laufe des Spiels in Ihren Besitz gelangt sind, aufbewahren und genauer ansehen. Innerhalb des Inventory-Bildschirms haben Sie noch verschiedene Möglichkeiten - über den Pfeil-Cursor machen Sie ein Objekt zum "Current Object", das im vorhergehenden Absatz beschrieben wurde. Wollen Sie zwei Objekte innerhalb ihrer Ausrüstung verbinden (zum Beispiel eine Batterie einsetzen), bewerkstelligen Sie dies mit Hilfe des Action-Icons. Über das Look-Icon erhalten Sie genauere Informationen der einzelnen Gegenstände.

Das System-Icon
Das System-Icon bietet die Möglichkeit der Systemkontrolle. Die Save- und die Restore-Funktion sind hier zu finden. Darüber hinaus können Sie die Lautstärke regulieren. Sollten Sie ohne Soundkarte spielen und den internen PC-Lautsprecher nutzen, ist eine Regulierung der Lautstärke nicht möglich - Sie können den Lautsprecher dann nur ein- oder ausschalten. Der Schiebe-regler für Speed bestimmt die Geschwindigkeit, mit der Roger Wilco durch die neuen Welten und Galaxien tobt.

Eine Neuerung ist die Einstellmöglichkeit für Details. Jede Bewegung auf dem Schirm kostet Rechenzeit und verzögert somit die Darstellung und den Ablauf des Programms. Sollte Ihr Rechner mit den hohen Anforderungen zu langsam werden, haben Sie über die Detail-Regler die Möglichkeit, unwich-tige Animationen (Vögel im Hintergrund, Wolken, Blitze usw.) zu unterdrük-ken.

Das Help-Icon
Sollten Sie im Laufe des Spiels nicht mehr wissen, welche Funktion ein bestimmtes Icon ausführt, klicken Sie mit dem Fragezeichen auf das betref-fende Icon. Die Hilfefunktion gibt Ihnen dann eine Beschreibung der Anwen-dung des gewählten Icons.

1.5 Rogers Vokabular

Obwohl Roger den Planeten Xenon als Heimatplaneten angibt, hat er eine Unsitte übernommen, die sonst nur bei ständig lächelnden Touristen in karierten Shorts anzutreffen ist. Wo er hinkommt, spricht er Englisch (zudem noch amerikanisches Englisch) und ist vollkommen erstaunt und hilflos, wenn die Einheimischen mit seinem Kauderwelsch nichts anfangen können. Daß er auch nur Englisch versteht, ist schon fast logisch, und dieser Sprache müssen Sie sich auch bedienen, wenn Sie Roger klar machen wollen, was er tun soll.

Die grammatischen Regeln, die Rogers Sprachstruktur zuläßt, sind leider mehr als dürftig. (Was haben Sie erwartet, nach zwei Wochen Hausmeister-Schnellkursus?) Roger gibt sich oft schon mit einem Verb zufrieden, das ihn veranlaßt eine bestimmte Handlung auszuführen (z.B. "look" oder "jump"). Bei komplizierten Aktionen müssen Sie dem Sprachgenie noch mitteilen, womit er eine Handlung durchführen soll bzw. wohin er ein bestimmtes Objekt bewegen muß.

Die englische Bezeichnung der Objekte können Sie meist dem Spielverlauf entnehmen, schwieriger wird es bei den benötigten Verben. Die im folgenden aufgeführten Verben sind in Rogers Sprachschatz enthalten.

call	rufen
climb	klettern
close	schließen
dive	tauchen
drop	fallen lassen
eat	essen
examine	untersuchen
get	an sich nehmen
hide	verstecken
hit	schlagen
hold	halten, anhalten
kick	treten, stoßen
look	gucken, schauen
open	öffnen
pick up	aufheben
play	spielen
press	drücken
pull	ziehen
punch	stoßen
put	anlegen, hineintun (Universalverb)
read	lesen
rub	reiben
search	suchen
sit	sitzen
stand	stehen
take	nehmen
throw	werfen
tie	festbinden
untie	losbinden
use	gebrauchen, benutzen

Wir möchten Ihrer Phantasie mit dieser Aufstellung keine Grenzen setzen, sollten Ihnen andere brauchbare Verben in den Sinn kommen, probieren Sie diese einfach aus.

1.6 Andromedanisches Wörterbuch

Abbys	Abgrund, Schlund.
Achoron	Planet, der von recht launischen Wesen bewohnt wird; mal hü, mal hott, und dann kann's brenzlig werden.
Aimlessly	ziellos, desorientiert umherirren. Das kann Ihnen in Adventure-Games sehr schnell passieren.
Airlock	Luftschleuse. Sollte man nur öffnen, wenn man eine funktionierende Sauerstoffversorgung hat.
Arrakis	Urlaubsplanet mit ausgezeichneten Wintersportmöglichkeiten, sofern Schnee liegt und die Sandwürmer nicht ständig die Piste blockieren.
Artifical Gravity	künstliche Schwerkraft. Knallt genauso gut wie natürliche Gravitation, wenn Sie größere Höhenunterschiede im freien Fall zurücklegen.
A.S.A.P.	Abkürzung, ganz einfach zu übersetzen. Heißt soviel wie S.B.W.M.
Ascend	Aufstieg, Besteigung (Substantiv)
Ascent	aufsteigen, in die Höhe gehen (Verb). Werden Sie doch nicht gleich, oder?
At	an, bei, zu, auf (Präposition)
Athletic supporter	Sportgerät zum Schutz empfindlicher Körperteile, auch als Steinschleuder zu gebrauchen.
Autonav	Autonavigationssystem. Sehr praktische Angelegenheit, die auch Hausmeister in die Lage versetzt, Raumschiffe zu lenken, ohne unglaubwürdig zu werden.
Bar	Kneipe, Lokal. Im ganzen Universum gern besuchte Räumlichkeit. Neben den verschiedensten Drinks findet man dort ab und zu Spielautomaten, an denen man einiges gewinnen, aber auch alles verlieren kann.
Barbecue	Grillparty. Extrem delikate Art und Weise verschiedene Nahrungsmittel wie Fleisch oder Früchte zu garen. Finden die Nahrungsmittel, besonders wenn Fleisch gegrillt wird, nicht annähernd so lustig wie die Partygäste.
Beer	Bier. Gott sei dank auch auf entfernteren Planeten erhältlich.

Berries	Beeren. Wachsen an Büschen und warten darauf gepflückt zu werden. Wenn sie nicht essbar sein sollten, kann man sie immer noch auf den Körper reiben. Stinkt zwar bestialisch, hat in bestimmten Situation aber unbestreitbare Vorteile.
Black Hole Bertha	Schwarzes Loch, toter Stern im Universum mit sehr starken Gravitationskräften. Beliebtes Postkartenmotiv.
Blow	1. Luftzug, Brise (Substantiv) 2. blasen, pusten (Verb)
booths	Nischen. Kleine, separate Nischen in Restaurants, in denen es sich ganz gemütlich speisen läßt (es sei denn, Sie haben sich in ein Fast-Food-Restaurant verirrt).
Boredom	Langeweile, kann bei Adventure-Games eigentlich kaum aufkommen.
Bottom	Grund, Boden. Das, worauf Sie aufschlagen, wenn Sie nicht an künstliche Schwerkraft glauben.
Boulder	Felsbrocken. Großer Fels, auf dem sich kleine Steine ausgezeichnet ablegen lassen.
Box	Kasten, Kiste, Schachtel. Wenn Sie mal eine sehen, auf jeden Fall reinschauen.
Breath	Atem, Atemzug. Auch wenn's spannend wird - bitte nicht vergessen!
Broom	Besen. Auch im Weltraumzeitalter nicht aus der Mode gekommen. Fliegen im Weltraum noch besser als auf gepflegten Hexenveranstaltungen.
Buckazoids	Geld, Zaster, Penunzen. Im gesamten Weltall anerkannte Währung. Jeder Weltraumreisende sollte ein gewisses Quantum mit sich führen.
Button	Knopf. Kleine, runde Dinger, mit deren Hilfe Türen geöffnet oder Apparaturen in Gang gesetzt werden (Sie wissen ja, drücken, drücken, drücken...). Auch Knopf an Kleidern, kommt im Weltraum aber kaum vor.
Buy	kaufen (Verb). Kaufen können Sie alles mögliche, z.B. Bier, Raumschiffe oder hitzebeständige Unterwäsche. Buckazoids sind für diesen Vorgang unbedingt notwendig.

Cabinet	Wandschrank, Vitrine. Sollten Sie auch öffnen, wenn Sie nicht eifersüchtig sind. Enthält oft sehr brauchbare Dinge. Hat nichts mit dem Kabinett oder dem Parlament zu tun, obwohl man da auch nie genau weiß, wer drinsitzt.
Cartridge	Filmkassette. Oft finden sich die interessantesten Informationen auf den Bändern. Es sei denn, Sie haben Ihren Timer falsch eingestellt und versehentlich eine Nachrichtensendung aufgenommen.
Cave	Höhle. Die seltsamsten Geschöpfe halten sich dort mit Vorliebe auf. Vorsicht ist auf jeden Fall angebracht, solange man nicht weiß, wie die Bewohner auf ungebetenen Besuch reagieren.
Cheap	billig (Adjektiv). Waren können billig sein, Ausreden auch. Wenn Sie also wieder die halbe Nacht am Computer sitzen und morgen nicht aus den Federn kommen, lassen Sie sich was Vernünftiges einfallen.
Chute	Abwurfschacht, Rutsche. Bringt Sie schnell und sicher in tiefer gelegene Gebäudeteile.
Climb	klettern, steigen (Verb). Macht man eigentlich nur, wenn vertikale Distanzen überwunden werden müssen.
Close	geschlossen oder auch "nah dran" im Sinne von "close to the edge".
Consciousness	Bewußtsein. Weitere Erklärungen diskutieren Sie am besten mit Freunden aus.
Console	Konsole, Steuerpult. Gibt's in Raumschiffen praktisch an jeder Ecke.
Contain	enthalten,umfassen (Verb). Kisten, Schränke und Tüten enthalten fast immer eine Überraschung.
Counter clerks	Thekenpersonal. Steht hinter bunten Tresen und packt pappige Brötchen in Papiertüten.
Creature	Kreatur, nicht ganz einfach einzuordnendes, lebendes Wesen.
Current	gegenwärtig, aktuell (Adjektiv).
Cylinder	Zylinder, geometrischer Körper. Oft aus Metall und geeignet, empfindliche oder gefährliche Stoffe zu lagern.
Debris	Trümmer, Schutt. Entsteht früher oder später überall dort, wo Roger sich aufhält.

Dehydrated water	wasserloses Wasser. Wasser, dem die Flüssigkeit entzogen worden ist (keine Nachfragen, bitte).
Deplete	Raubbau an etwas treiben (Verb).
Despair	Verzweiflung, Zustand tiefer Depression und Hoffnungslosigkeit. Können Sie schnell hineingeraten, wenn Sie Adventure-Games ohne brauchbare Anleitung spielen.
Dial	Wählscheibe, z.B. am Telefon oder in Raumschiffen zu finden.
Door	Tür. Uralte Erfindung, aber deshalb nicht weniger praktisch, wenn Sie Gebäude oder Räume betreten wollen.
Down	unten, z.B. nach unten gucken "look down".
Drift	treiben (Verb). Sehr uneigenständige Art der Fortbewegung.
Drink	Getränk. In allen Bars und Kneipen problemlos erhältlich. Auch "trinken" (Verb).
Drop	Tropfen. Können aus allem Möglichen bestehen. Fallen von Höhlendecken oder winterlichen Nasen und können recht ätzend sein.
Dumb	eigentlich wegwerfen, hinwerfen. Umgangssprachlich für "dämlich", "geistig unterbelichtet".
Elevator	Aufzug. Klasse Erfindung, nur in der Fahrtrichtung etwas eingeschränkt. Von Douglas Adams sehr treffend als "vertikaler Leutetransporter" beschrieben.
Emanate	ausgehen von (Verb). Ein Ton kann von Ihrer Uhr ausgehen - davon können Sie ausgehen. Bitte, fragen Sie Ihre Urlaubsbekanntschaft nicht: "Will you emanate with me". Will sie nicht, wetten?
Encircle	umgeben, einkreisen (Verb)
Engraving	Gravur, in Stein oder Metall gravierte Nachricht. Sieht immer recht beeindruckend aus, ist trotzdem in den meisten Fällen ziemlicher Blödsinn.
Enter	eintreten, betreten (Verb). Gebäude, Wälder, Raumschiffe und alles mögliche können Sie betreten. Sollten Sie auch tun, z.B. "enter ship".
Entrance	Eingang (Substantiv). Absolut notwendig, wenn das Wörtchen "enter" nicht verkümmern will.

Expression	Ausdruck. Sie können bei Adventure-Games einen ziemlich dummen im Gesicht haben.
Fasten	befestigen (Verb). Wie auf Urlaubsflügen gilt auch im Raumschiff "Fasten seat belts".
Fissure	Riss, Schlucht. Geländeform, die unseren Helden immer wieder zu außergewöhnlichen Aktionen zwingt. Kann man sich hinunterlassen, sofern man über die entsprechende Ausrüstung verfügt.
Flight suit	Weltraumanzug. Nicht gerade kleidsames, aber sehr nützliches Kleidungsstück, wenn Sie Ausflüge in luftleeren Gegenden unternehmen.
Food	Essen, Nahrungsmittel. Würde die in bestimmten Restaurants servierte Masse sich gerne nennen.
Fortification	Etwas durch den Zusatz von Alkohol verbessern. Rundum gute Idee.
Gadget	Apparätchen, Vorrichtung das zu allem möglichen dient. Typisches Dingsda.
Galaxy	Galaxis, dehnt sich in alle Richtungen aus, ist aber nicht unendlich.
Gangway	Laufsteg, befindet sich meistens in luftigen Höhen, hat aber dummerweise kein Geländer. Vorsicht, Schwerkraft.
Garbage freighter	Müllfrachter, schwebt robotergesteuert durchs All und sammelt Weltraumschrott ein.
Gas grenade	Gasgranate. Kleines, handliches Utensil, leistet gute Dienste, wenn Wachposten nicht freiwillig einschlafen wollen. Die Beschaffung ist allerdings nicht ganz ungefährlich.
Gastric	Magen, Magengegend.
Gem	Edelstein, liegt in Felsengrotten und hat phosphoreszierende Eigenschaften. Ist in dunklen Höhlen unbedingt brauchbar.
Get	bekommen, erhalten (Verb). Sehr wichtiges Wort für Roger Wilco, das ihn veranlaßt, das beschriebene Objekt an sich zu nehmen, z.B. "get survival kit".

Geyser	Geysir. Stößt erhitztes Wasser und Dampf aus. Große Geysire schleudern das Wasser bis zu hundert Meter in die Höhe. Die Exemplare mit denen es Roger zu tun hat, sind schon mit einem kleinen Steinchen außer Betrieb zu setzen.
Gingerly	behutsam, sachte (Adjektiv). Hat mit Gingerale überhaupt nichts zu tun.
Give	geben (Verb). Manchmal ist es sinnvoll, Teile der gesammelten Ausrüstung wieder abzugeben.
Glass	Glas. Sowohl Trinkgefäß als auch Glasscheibe. Beides sehr zerbrechlich.
Glass cutter	Glasschneider. Enorm praktisches Gerät, wenn Sie mal unter eine Käseglocke o.ä. geraten.
Glowing gem	leuchtender Edelstein, siehe Gem.
Grabber	Vertikales Förderband, mit dem Schrott nach oben transportiert wird. Einfach einsteigen und ab geht die Post. Der Ausstieg ist manchmal etwas ungemütlich.
Greasy	fettig, schmierig (Adjektiv). Schon mal was von Fast Food gehört? Noch Fragen?
Grotto	Grotte. Muß nicht immer blau sein, ist aber auf jeden Fall einen Besuch wert.
Hernia	Leistenbruch (medizinisch). Können Sie sich zuziehen, wenn Sie versuchen, kompakt gebaute Raumschiffteile mit der bloßen Körperkraft zu bewegen.
Hero	Held. Meist Hauptfigur einer Geschichte. Immer edel und tapfer, meistens tot.
Hold	halten (Verb). Halten können Sie alles, was Ihnen in die Quere kommt: Edelsteine in der Hand und im Mund, oder den Atem an.
Hoot	pfeifen, heulen (Verb). Umgangssprachlich für Pfeife, Knalltüte u.ä Unflätigkeiten.
Hovercraft	fliegendes Transportmittel. Wieso das Ding fliegt, weiß keiner genau, nur eins ist sicher - ohne Benzin fliegt's nicht (siehe Schwerkraft).

Imperceptiable	unmerklich, nicht wahrnehmbar (Adjektiv).
Imprisoned	eingesperrt sein. Äußerst unangenehmer Zustand, aus dem man sich befreien sollte.
Insert	einstecken, einführen (Verb). Schlüsselkarten lassen sich hervorragend in die dafür vorgesehenen Schlitze einführen.
Janitor	Hausmeister. Gewöhnlich leicht zu identifizieren, laufen herum und verjagen Kinder von Rasenflächen.
Jetpack	Düsenantrieb, der wie ein Rucksack auf den Rücken geschnallt wird. Bitte nicht verwechseln, sonst wird's peinlich. Der Jet-set ist auch schon wieder was anderes, obwohl einem das Pack auch auf die Nerven gehen kann.
Junkyard	Schrottplatz. Unter all dem Schrott finden sich auch Objekte, die noch funktionstüchtig sind.
Keycard	Schlüsselkarte. Kleines Kärtchen, mit dem sich verschlossene Türen öffnen lassen.
Kiss	Kuß,küssen. Sollten Sie unbedingt öfter tun. Wenn gerade nichts appetitlicheres greifbar ist, können Sie's ruhig mal mit einem Piraten versuchen. Ist zwar moralisch nicht ganz einwandfrei, gibt aber Punkte.
Knife	Messer. Hat jeder ordentliche Hausmeister bei sich. Besonders beliebt sind Taschenmodelle, die bei kleinen Bastelarbeiten ihre Tauglichkeit erweisen.
Labion	Planet, auf dem Roger Wilco in die wildesten Abenteuer verstrickt wird.
Laundry	Wäscherei,Waschkammer. Verfügt meist über eine Waschmaschine, die Uniformen wie Abenteurer aufnehmen kann.
Leave	verlassen (Verb). Zum Beispiel einen Raum oder ein Fahrzeug verlassen.
Ledge	Sims, vorstehender Rand.
Left	1.links (Richtungsangabe) 2. Vergangenheitsform von "leave".
Light	Licht. Enorm wichtig, wenn Sie sehen wollen, was um Sie herum vorgeht.

Lighter	Feuerzeug. Viel praktischer als Feuersteine, zudem noch leichter zu finden. Pyromanische Naturen stiften gerne Verwirrung, indem sie ein nettes Feuerchen entfachen.
Load	einladen,laden (Verb). Gegenstände in ein Raumschiff laden zum Beispiel. Hat nichts mit dem deutschen Begriff "einladen" auf Parties zu tun. Wenn Ihre Gäste wieder gehen, kann es schon mal vorkommen, daß sie eingeladen werden (in Taxis zum Beispiel).
Locked	verschlossen, verriegelt. Türen werden mit Vorliebe verriegelt. Je nachdem, auf welcher Seite der Tür man steht, kann diese Tatsache mehr oder weniger unangenehm sein.
Locker	Spind. Abschließbares Schränkchen zur Aufbewahrung persönlicher Gegenstände, befindet sich oft als Einbauschränkchen in Wandflächen versteckt.
Log	Baumstumpf, gefällter Baum. Kann, wenn er richtig liegt, als Brücke eingesetzt werden.
Look	schauen,gucken (Verb). Mit das wichtigste Wort für Roger Wilco überhaupt. Muß er ständig und sehr genau tun, wenn ihm nichts Wichtiges entgehen soll.
Mind-numbing	den Geist betäubend. Sehr treffende Bezeichnung für die meisten Fernsehserien.
Moon	Mond. Himmelskörper, der um einen Planeten kreist.
Moron	Schwachsinniger, Trottel, Idiot. Sie kennen bestimmt einen.
On	auf (Präposition). Brauchen Sie, wenn Sie Roger mitteilen wollen, wo er z.B. etwas hinlegen soll.
Open	sowohl offen, geöffnet (Adjektiv), als auch öffnen (Verb).
Orat	Gräßliches Monstrum, das auf dem Planeten Kerona lange Zeit sein Unwesen getrieben hat. Lebt in Höhlen, ist seines Zeichens Allesfresser und gibt Roger Gelegenheit zur Imageverbesserung.
Order form	Bestellschein, wie Sie ihn in Zeitschriften oder Versandhauskatalogen finden. Wenn er richtig ausgefüllt an die richtige Adresse geschickt wird, erhalten Sie früher oder später den gewünschten Artikel (meistens später und meistens falsch). Vorsicht, ziemlich rüde Inkassomethoden.

Oxygen mask	Sauerstoffmaske. Sollten Sie anziehen, wenn die Luft knapp werden könnte. Hängt in kleinen, roten Kästen. Bitte nicht mit Feuerlöschern verwechseln.
Panel	Instrumententafel. Wird bei fast allen technischen Geräten zur Kontrolle eingesetzt. Ist meist übersät mit Knöpfchen und Schaltern, von denen aber nur die wenigsten eine Funktion haben.
Part	Teil, Stück. Immer wenn etwas zu Bruch geht, gibt's Teile und Stücke, die man sich unbedingt näher ansehen und bei Bedarf einstecken sollte.
Pick	lustlos im Essen herumstochern (Verb). Siehe "Fast Food".
Piece	Stück von etwas, "piece of glass" beispielsweise.
Plant	Pflanze. Findet sich auf den meisten Planeten, auf die es Roger verschlägt. Dichte Ansammlungen verschiedener Pflanzen werden gemeinhin Dschungel oder Wald genannt und bieten gute Verstecke vor humorlosen Suchmannschaften.
Ploy	List, Masche, Trick. Muß man ab und zu anwenden, wenn man weiterkommen will.
Plunger	Sauger, wie er zum reinigen verstopfter Abflüsse benutzt wird. Sehr nützliches Utensil, wenn plötzlich der Boden unter Ihnen verschwindet.
Pod	kleines Rettungsschiff. Rogers bevorzugtes Transportmittel.
Pole	Pfosten, Stange. Langer Stab, der zu vielfältigen Zwecken genutzt werden kann. Stabhochspringer überwinden damit größere Höhen.
Power	Kraft, Stärke. Technisch: Antriebskraft. Immer dann, wenn ein technisches Gerät in Gang gesetzt werden soll, sollten Sie nach einem entsprechend gekennzeichneten Knopf Ausschau halten und die Energieversorgung einschalten.
Press	1. Presse (Substantiv) 2. drücken, pressen (Verb). Ist bei Weltraumabenteuern ein absolut unverzichtbarer Teil des benötigten Wortschatzes. Es gibt immer irgendwo ein Knöpfchen zu drücken.
Pull	ziehen (Verb). Zur Steuerung eines Raumschiffs genauso wichtig wie das Wörtchen "press", z.B. "pull throttle".

Pulseray	Impulsstrahler, erhält man gegen Vorlage der gültigen Ausweiskarte auf Raumschiffen in der Waffenkammer. Nicht zu oft versuchen, könnte Ärger geben.
Push	stoßen, schieben (Verb). In Adventure-Games ähnliche Bedeutung wie "press".
Pustulus	Pustel, Warze. Haben Sie hoffentlich keine.
Put	engl. Universalverb. Sollten Sie immer dann versuchen, wenn Ihnen sonst überhaupt nichts mehr einfällt.
Puzzle	Verwirrung, Verlegenheit - daraus abgeleitet "Puzzle", ein Spiel, dessen Sinn es ist, viele kleine Teile richtig zusammenzufügen. In den verschiedensten Variationen erhältlich, u.a. auch in Würfelform, die empfindliche Naturen leicht kirre machen kann.
Rat	Ratte. Kleines Nagetier mit überdurchschnittlicher Intelligenz. Wird leicht sauer, wenn man ihren Stromgenerator einsteckt.
Read	lesen (Verb). Hilft fast immer weiter. Wichtige Informationen sind auch für Roger oft nur durch lesen verfügbar. Ob Monitore, Schilder oder eingravierte Nachrichten in Aufzügen, der Wert der Nachricht offenbart sich erst, nachdem Roger sie gelesen hat.
Rectangular	rechteckig, rechtwinklig. Geometrische Form.
Related	verwandt (Adjektiv).
Release	freigeben, freisetzen (Verb).
Remote control	Fernsteuerung - erspart Ihnen die leidige Suche nach den passenden Knöpfen auf diversen Kontrollpulten und das lästige Aufstehen bei den Werbeblöcken im Fernsehen.
Remove	abnehmen, abmontieren (Verb). Mit dem entsprechenden Werkzeug läßt sich fast alles abmontieren, Ventilationsabdeckungen zum Beispiel. Aber auch, wenn es mit dem Abenteuerspiel nicht so klappt - lassen Sie um Himmels willen Ihren Computer in Ruhe.
Research station	Forschungsstation. Bietet fast immer eine reiche Palette an begehrenswerten Gegenständen und leicht verrückten Wissenschaftlern.
Resourceful	findig, erfinderisch, einfallsreich (Adjektiv). Ist Roger sowieso.

Resource	Talent, Wendigkeit. Genau das, warum Roger so einfallsreich ist.
Retractable	einziehbar, zurückziehbar. Einziehen können Sie alles mögliche, sogar den Schwanz - gibt bei Helden aber unweigerlich Abzüge in der B-Note. Einziehbare Brücken können Roger unverhofft den Fluchtweg abschneiden, was ebenso zu Punktabzügen führt.
Reverent	ehrerbietig, ehrfurchtsvoll (Adjektiv). Gemütshaltung, die Sie wenigstens zum Schein an den Tag legen sollten, wenn Sie Ihrem Vorgesetzten am Bein sägen.
Revive	wiederbeleben, das Bewußtsein wiedererlangen (Verb). Wäre so manchem Politiker durchaus zu wünschen.
Right	richtig, in Ordnung (Adjektiv), aber auch Richtungsangabe - rechts.
Rock	Felsen, Stein. In allen Größen und Farben vorkommendes Objekt, liegt am Boden und zerfällt langsam in kleinere Steine. Kollisionen mit größeren Vertretern sollte man möglichst vermeiden.
Rope	Seil, Strick. Kann ebenso hilfreich wie gefährlich sein. Kommt immer darauf an, an welchem Ende des Seils Sie stehen - oder hängen.
Rope pulley	Seilwinde. Mit dem richtigen Schwung geschleudert, können Sie sich jede Menge Ärger vom Hals halten.
Rub	reiben (Adjektiv).
Salesman	Verkäufer, Handlungsreisender. Taucht meist unverhofft vor Ihrer Wohnungstür auf. Nicht ganz ungefährlicher Job. Arthur Miller fragen.
Sarien	agressives Völkchen, das sich auf kosmische Piraterie spezialisiert hat. Wenn's irgendwie geht, aus dem Wege gehen. Wenn's nicht geht, so oft wie möglich speichern.
Scorpazoid	kosmischer Verwandter des irdischen Skorpions. Sticht, ohne lange zu fragen, also sofort das Weite suchen, sobald der Geselle in Sicht kommt.
Scrap	Abfall, Abschaum. Lieblingswort im Vokabular galaktischer Rassisten.
Screen	Bildschirm, Schnittstelle zum Computer. Verrät wichtige Details bei Adventure-Games, also einfach mal reinschauen. Ist meistens erst funktionstüchtig, nachdem der Computer eingeschaltet ist.

Search	suchen, durchsuchen (Verb). Aufregende Tätigkeit, die so manches brauchbare Objekt an das Licht des Tages befördert. Frei nach dem alten Heldengrundsatz "Wer sich nicht bewegt, wird durchsucht".
Seat	Sitz, Stuhl. Gibt's unzählige Ausführungen von, die je nach Verwendungszweck mehr oder weniger gemütlich sind.
Sell	verkaufen (Verb). Tätigkeit, die Sie ausüben sollten, wenn Sie dringend Geld benötigen. Nicht gleich beim ersten Angebot zuschlagen.
Shelf	Regal. Enthält oft die witzigsten Gegenstände. Wenn Sie ein Regal entdecken, sollten Sie den Inhalt auf jeden Fall genauer in Augenschein nehmen.
Shove	achtlos einstecken (Verb). Sollten Sie sehr vorsichtig mit sein, könnte in die Hose gehen.
Show	zeigen, vorzeigen (Verb). Auch Schau, Vorstellung (Substantiv). "There's no business like showbusiness", diese kleine Weisheit feiert vor Hochzeitskapellen in Lost Wages fröhliche Urstände.
Shut	schließen, zumachen (Verb). Ist meist der Mund mit gemeint, aber den lassen Sie sich ja sowieso nicht verbieten.
Skimmer	leichtes Rennboot. Wird auf fernen Planeten auch ohne das notwendige Wasser eingesetzt und reagiert sehr empfindlich auf Kollisionen mit herumliegenden Felsbrocken.
Sling	schleudern, z.B. einen Stein. Erstmals in antiken Adventure-Games erprobtes Mittel, um übermächtige Gegner auszuschalten (David fragen - 32 Punkte von 34251).
Slope	Hang, Böschung. Nicht ganz so steil wie ein Abhang, nichtsdestoweniger geht's abwärts.
Solitude	Einsamkeit, Einöde. Gegend mit sehr geringem Unterhaltungswert. Beliebtes Motiv auf galaktischen Postkarten.
Sparkle	funkeln, glitzern (Verb).
Speed	Geschwindigkeit. Sollten Sie immer reduzieren, wenn's schwierig wird.

Spore	Spore, Keimzelle. Werden von Pflanzen oder Pilzen produziert und enthalten neben genetischen Informationen oft überraschende Substanzen, die unachtsamen Weltenbummlern aus so mancher schwierigen Situation helfen können..
Seat belt	Sicherheitsgurt. In Raumschiffen genauso sinnvoll wie in Kraftfahrzeugen und Düsenjets. Bewahrt den Träger vor Verletzungen, wenn die Landung etwas rauher vonstatten geht.
Sturdily	stabil, kräftig gebaut (Adjektiv).
Suit	Anzug. Diverse Ausführungen für die verschiedensten Gelegenheiten. Es gibt natürlich auch anzügliche Gelegenheiten in den verschiedensten Ausführungen. Allerdings eher in legeren Freizeitanzügen als in Weltraumkleidung. Larry Laffer fragen.
Survival kit	Überlebenspäckchen. Enthält alles Notwendige, um einige Zeit in unwirtlichen Gegenden zu überleben. Sollte in jedem Raumschiff vorhanden sein.
Surface	Oberfläche, sowohl von Wasser, als auch von Planeten. Ist bei anhaltender, geologischer Aktivität des Himmelskörpers in ständiger Bewegung und veranlaßt Roger zu sportlichen Höchstleistungen.
Suspended Animation	Scheintoter Zustand, der nicht nur bei Weltraumreisenden anzutreffen ist, aber suchen Sie mal die Restore-Taste bei manchen Politikern.
Swamp	Sumpf, Moor. Äußerst tückische Geländeform, zudem Wohnort recht gefräßiger Wesen mit starker Abneigung gegen Beeren.
Swim	schwimmen (Verb). Sehr sinnvoll, wenn Sie in tiefere Gewässer geraten.
Swing	schwingen (Verb). Nicht nur beliebter Musikstil, sondern auch durchaus sinnvoll, wenn Sie mal so richtig durchhängen.

Table	Tisch. Kann man alles Mögliche drauf abstellen oder bei Gelegenheit auch Leute druntertrinken.
Talk	reden (Verb). Sollten Sie eigentlich mit jeder Figur, die Ihnen über den Weg läuft. Hat sich bewährt, wenn es darum geht, Informationen auszutauschen. Oft erfährt man wichtige Details. Etwas verstocktere Naturen müssen häufiger angesprochen werden, bevor sie reagieren.
Take	nehmen (Verb). Der wichtigste Begriff in Rogers Vokabular. Nicht unbedingt die feine englische Art, aber Abenteurer können sich keine Sentimentalitäten leisten und sollten nehmen, was sie kriegen können.
Taste	Geschmack (Substantiv) oder schmecken, kosten (Verb).
Tenacity	Zähigkeit. Vorraussetzung, wenn Sie Adventure-Games erfolgreich bestehen wollen.
Throttle	Hebel. Wird in Raumschiffen zur Regulierung der Motorleistung verwendet.
Throw	werfen (Verb). Eigentlich unbewegliche Materie durch Körperkraft an einen anderen Ort befördern. Klappt mit Steinen und Gasgranaten ganz ausgezeichnet. Computeranwender werfen schon mal öfter das Handbuch, wenn's schwieriger wird.
Toilet paper	Toilettenpapier. Hat nicht nur hygienische Bedeutung. Kann bei unsachgemäßer Verwendung eine sehr erfrischende Wirkung haben. Ist, wie nicht anders zu erwarten, in entsprechenden Lokalitäten zu finden.
Tourist trap	Touristenfalle. Im ganzen Universum auffindbare Verkaufstellen, die absolut sinnlosen Schnick-Schnack - zu total überhöhten Preisen - an unheimlich glückliche Kunden verkaufen.
Travelers	Reisende. Rechtlose Personen, die essen müssen, was ihnen in schlechten Raststätten vorgesetzt wird.
Trunk	Kiste, Truhe. Kann man Wäsche oder andere Gegenstände drin aufbewahren. Sollte sich keine Wäsche in der Truhe befinden, kann man sich ebensogut selbst hineinlegen. Ist auch als Leiterersatz brauchbar.
Turn	drehen, wenden (Verb). Turn-Vater Jahn war aber trotzdem kein Wendehals.
Type	in die Maschine schreiben (Verb). Auf einer Tastatur durch Berührung der entsprechenden Tasten einen bestimmten Buchstabencode eingeben.

Undisturbed	ungestört (Adjektiv). Wären Sie gern, wenn Sie Adventure-Games spielen. Ist aber schwer, wenn die Kollegen soviel Krach machen.
Untie	losbinden (Verb). Alles, was festgebunden ist, kann man auch losbinden. Können Sie sich sehr beliebt mit machen und Sie bekommen Ihren verdienten Lohn. Es sei denn, Sie binden ein Pferd los, das Ihnen nicht gehört.
Use	gebrauchen, benutzen (Verb). Ein weiterer, unverzichtbarer Ausdruck in Rogers Sprachschatz. Alle gesammelten Gegenstände nützen unserem Helden nichts, wenn er sie nicht gebrauchen kann.
Vacuum	Vakuum. Absolute Leere - der Inbegriff der Inhaltslosigkeit. Außer im Weltall, leider auch in einigen Köpfen anzutreffen.
Venom	Gift, Gehässigkeit.
Vent	Ventilator. Elektrische Maschinen erzeugen Wärme, die abgeleitet werden muß. Hinter Ventilationsabdeckungen sind oft wichtige Details versteckt.
Volcano	Vulkan. Speit Feuer und Asche aus. Kann mitunter recht ungemütlich werden.
Wall	Wand, Mauer. Auch wenn's keinen intelligenten Eindruck macht, sollten Sie sich nicht scheuen, ab und zu auf die Wand zu gucken. Oft entgehen einem wichtige Kleinigkeiten, die bei genauerem Hinsehen zu Tage treten.
Warp motivator	Tragflächen-Motivator. Unverzichtbarer Bestandteil Ihres Raumschiffes. Wenn Sie keinen haben, durchforschen Sie alte Schrottplätze nach intakten Exemplaren.
Waste basket	Papierkorb. Aurüstungsbestandteil galaktischer Regenmacher. Verhält sich zum Hausmeister wie die Kneipe zum Studenten - kann er einfach nicht daran vorbeigehen.
Water	Wasser. Sollten Sie in Wüstengebieten sparsam einsetzen. Recht brauchbares Getränk, wenn Sie keine bessere Verzehrsidee haben.
Whirlpool	Strudel. In Flüssen und Seen auftretendes Phänomen, das sämtliche Gegenstände, die in seine Reichweite geraten, nach unten zieht. Ruhe bewahren, es ergeben sich auf jeden Fall neue Perspektiven.

Whistle	Pfeife. Kleiner Gegenstand, meist aus Metall, der einen Ton von sich gibt, wenn Luft hindurchgeblasen wird. Lockt je nach Tonlage verschiedene Gestalten auf den Plan (aufgeregte Fußballer, diensteifrige Polizisten oder kleine Terrorbiester). Hat irgendwie direkt mit dem Puzzle zu tun. Wenn Sie also nachts mal wieder angehalten werden, probieren Sie doch mal folgendes: "Throw puzzle to policeman", vielleicht hilft's.
With	mit (Präposition). Roger will meistens wissen, womit er eine Handlung ausführen soll. Dazu braucht er das kleine Wort "with". Kann allerdings oft umgangen werden, wenn Sie "use" verwenden.
Wrist watch	Armbanduhr. Hat in der Epoche der interstellaren Raumfahrt mehr Funktionen als die Angabe der aktuellen Zeit. Horoskop und Fernsprechgerät sind ebenfalls in das winzige Gerät eingebaut.
Xenon	Rogers Heimatplanet, auf den er gerne wieder zurückkehren möchte.

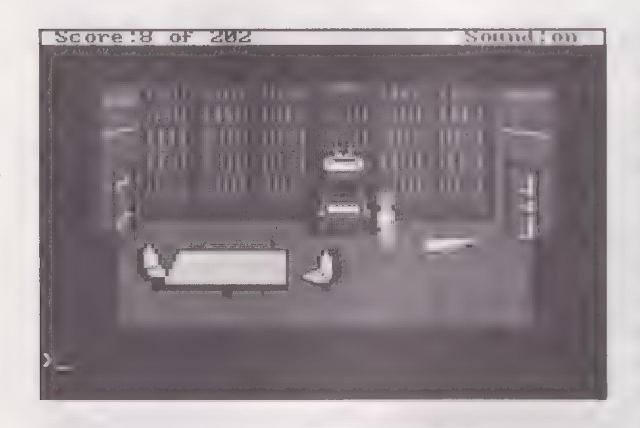
2. Space Quest I, The Sarien Encounter

Roger Wilco heißt er, unser Held, der auf dem Raumschiff Arcada durch einen von der Sonne verlassenen Winkel des Universums schwebt. Ausgerechnet Roger Wilco, der noch vor wenigen Tagen den morgendlichen Sonnenaufgang für einen nett inszenierten Werbegag seiner Lieblingsbrauerei hielt und überzeugt war, Sonnenfinsternisse würden durch einen überdimensionalen Bierdeckel ausgelöst.

Aber wie das Leben so spielt - an diesem besonderen Abend ging es in der Weltraumhafenbar sehr hoch her. Wie hoch es ging, bemerkte Roger Wilco leider erst am nächsten Morgen, als er aus der Luke seiner Kabine schaute. Die Arcada war auf dem Weg in eine der langweiligsten Gegenden des Universums. Dieser Abschnitt der Milchstrasse ist so universell langweilig, daß sich sogar die dort ehemals strahlende Sonne entschlossen hat, mal so richtig abzuschalten. So verständlich dieser Entschluß auch sein mag, so ungemütlich ist er für die Bewohner des Planeten Earnon, der seit Jahrmillionen brav seine Bahnen um die jetzt lustlose Sonne gedreht hatte. Das Wissenschaftlerteam an Bord der Arcada hat fix einen Sternengenerator gebaut, der dem schlafenden Gestirn wieder zu alter Sonnenkraft verhelfen soll.

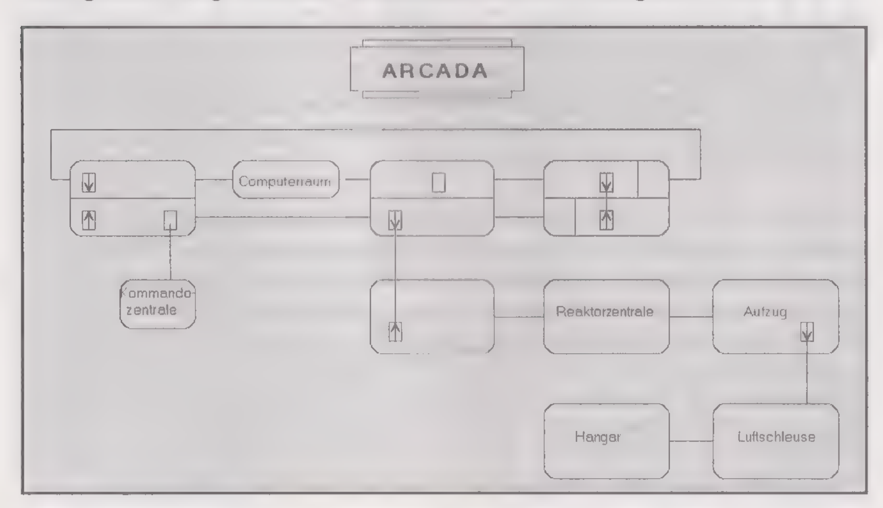
Der Funkspruch über den erfolgreichen Abschluß der Experimente erreicht die Erde jedoch nicht ungehört. Den Sariens, Weltraumpiraten, kommt diese Abwechslung gerade recht, denn wie schon erwähnt, rangiert dieser Winkel des Universums (was den Freizeitwert angeht) ganz weit unten. Und jetzt sind sie hier, die Piraten, und das gemütliche Leben als Sanitätsoffizier an Bord der Arcada hat nun ein Ende. Die Alarmsirene reißt Roger Wilco aus seinen Träumen - das Abenteuer beginnt.

Nachdem Roger, wie jeder Held, der noch etwas Verstand besitzt, das größte Kampfgetümmel in seinem Versteck abgewartet hat, verschafft er sich ganz vorsichtig und behutsam einen Überblick der Lage auf der Arcada. Erforschen Sie zuerst einmal die Ebene des Raumschiffs, auf der Roger Wilco sich befindet, denn bei Aufzügen weiß man nie, welche unangenehmen Zeitgenossen im nächsten Stockwerk zusteigen. Das Geräusch näherkommender Schritte sollte - bei aller Neugier - Grund genug sein, ein geignetes Versteck zu suchen (lieber einmal feige, als schon wieder booten). Eins ist auf jeden Fall klar: Die Sariens sind extrem humorlose Zeitgenossen, und Leute ohne gültigen Fahrschein können ziemlichen Ärger

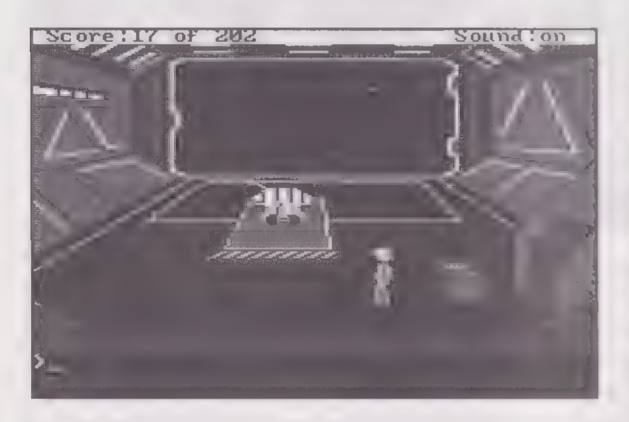


bekommen - auch gestammelte Erklärungen von defekten Fahrscheinentwertern helfen nur bedingt. Ein gepflegter Rückzug ist hier sicherlich die bessere Alternative. Auf dem Weg zum Rettungsschiff in der Luftschleuse sollten alle Räume genau erforscht werden (einmal ist keinmal). Nur keine falsche Bescheidenheit, denn die Gelegenheit ist günstig, um einmal zu erfahren, was die lieben Kollegen so alles in ihren Uniformtaschen versteckt haben. Übrigens: Videocassetten und Keycards können auf längeren Raumfahrten ungemein nützlich sein.
☞ **8 Punkte**

In so ungastlicher Atmosphäre sollte man sich nicht länger aufhalten als unbedingt nötig, und die trügerische Ruhe hält auch nicht ewig. Ein bißchen Aufzugfahren sorgt für Kurzweil und befördert den Fahrgast so oder so in



ganz neue Dimensionen. In Raumschiffen gibt es immer Knöpfe, Hebel oder ähnliche Gerätschaften, die ganz neue Wege eröffnen. Roger Wilco kann seinem Spieltrieb freien Lauf lassen, irgend etwas bewegt sich immer. Störrische Aufzugmodelle, die Roger mitunter begegnen, können durch die Keycard zur Mitarbeit überredet werden.

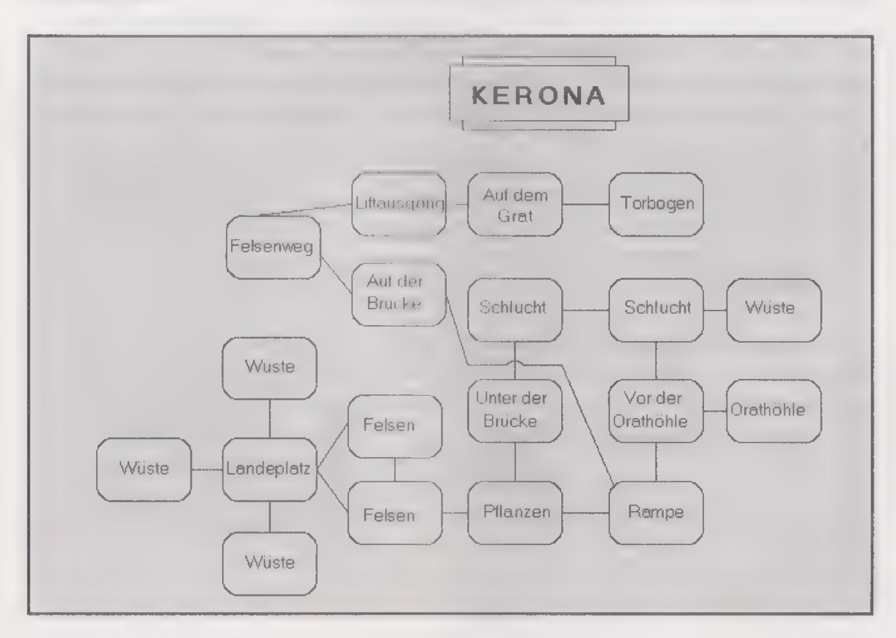


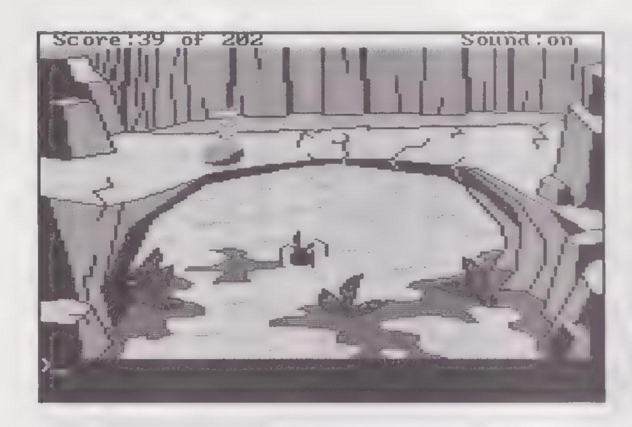
Nach taktisch klugen Ausweichmanövern erreicht Roger schließlich den Vorraum zur Luftschleuse und komplettiert seine spärliche Ausrüstung. Auch bei Weltraumausflügen sollten Sie unbedingt auf die entsprechende Garderobe achten: Ein Arbeitsanzug sieht zwar auch nett aus, wird von erfahrenen Weltraumreisenden aber gemeinhin als etwas "unterkühlt" empfunden. Neben dem passenden Kostüm findet Roger in den Ausrüstungsschränken weitere Überraschungen, die er sich auf keinen Fall entgehen lassen sollte. Jetzt ist es soweit - das Schott zum Raumschiffhangar öffnen, ein kurzer Blick auf das Kontrollpult (Knöpfchen drücken nicht vergessen), einsteigen, und schon kann die Reise losgehen. Gerade Ortsunkundigen sei hier der Gebrauch aller verfügbaren Orientierungshilfen wärmstens ans Herz gelegt.
☞ **34 Punkte**

Autonavigationssysteme haben den unverleugbaren Vorteil, daß sie das Raumschiff irgendwo hinsteuern, einen gravierenden Nachteil haben sie jedoch auch, nämlich genau den, daß sie das Raumschiff irgenwo hinsteuern. Und so senkt sich das Schiff mit Roger Wilco unaufhaltsam auf die Oberfläche des Wüstenplaneten Kerona. Nach der perfekten Landung (man kann auch ohne Raumschiff glücklich sein) ergreift Roger alles, was ihm brauchbar erscheint und beginnt sofort mit der Erforschung des öden Planeten.
☞ **39 Punkte**



Ein karges Felsplateau weckt das Interesse unseres Helden, und nach kurzer Suche findet Roger einen Aufstieg zum Plateau. Neben der besseren Orientierung eignen sich leichte Anhöhen auch vorzüglich dazu, Droiden, Metallspinnen u.ä. Ungestalten mit mehr oder weniger großen Steinen gänzlich neue Konturen zu verleihen. Streitereien zu ebener Erde sollte man aus verschiedenen Gründen aus dem Wege gehen. Die weitere Erforschung des Gebirges führt Roger zu den Überresten eines alten Torbogens, der unbedingt eine genauere Untersuchung verdient hat.



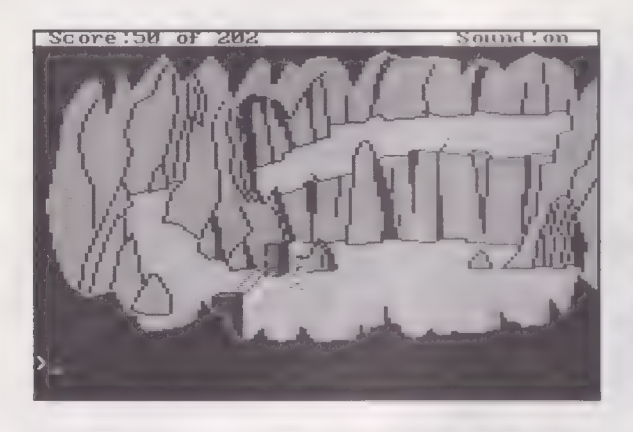


An dieser Stelle hat Roger wieder die Qual der Wahl. Er kann die Spinne auch verschonen und später noch für seine Zwecke einsetzen, d.h. zwei Punkte mehr auf seinem Konto verbuchen. Doch alles weitere zu gegebener Zeit.
☞ **45 Punkte**

Rogers eigentümliche Beziehung zu technischen Geräten garantiert ihm auch auf Kerona ebenso plötzliche wie angenehme Ortswechsel. Der Aufzug im Torbogen verfrachtet ihn in eine Höhle unter dem Gebirge (kein Knöpfchen drücken!). Erst einmal ein neues Steinchen einpacken - wer weiß, wozu es gut ist - und dann den hinteren Teil der Höhle erforschen. In der nächsten Höhlenkammer fangen die Schwierigkeiten schon an. Ein galaktisches Monster wartet unter dem Bodengitter auf die ebenso seltenen wie schmackhaften Besucher. Da diese Bestie recht gemein sein kann, mogelt sich Roger an der Konfrontation vorbei, um den vor sich hindampfenden Geysir lahmzulegen. Soviel Einfallsreichtum muß natürlich belohnt werden und sofort öffnet sich ein weiterer Zugang zum hinteren Teil der Höhle.
☞ **48 Punkte**

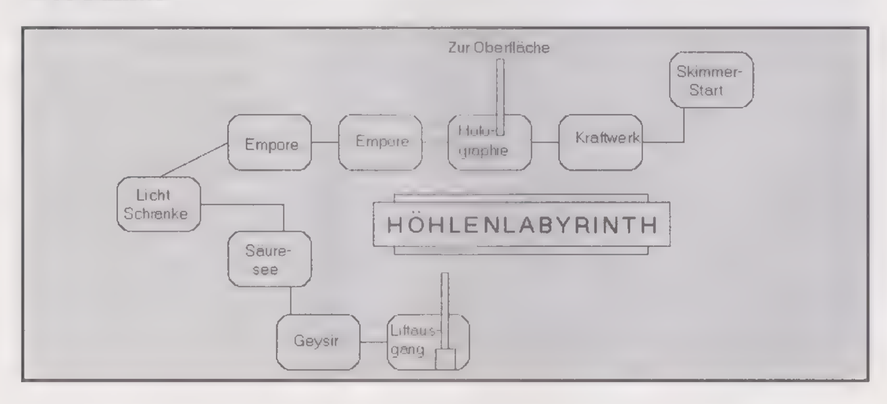


Ein bißchen mulmig ist es unserem Helden schon, aber was hilft's? Roger rafft sich auf und erforscht die nächste Kammer der Höhle, die sich in nördlicher Richtung erstreckt. Gründlich untersucht er auch den letzten Winkel und den seltsamen See, der



am westlichen Rand des Höhlenlabyrinths zu einem erfrischenden Bad einlädt. (Man sollte aber nicht wahllos jede Einladung annehmen.) Nach der mehr oder weniger erfolgreichen Suche in diesem Teil der Höhle späht Roger nach einem Ausgang, der ihn auf den Pfad oberhalb des Höhlenbodens befördern kann. Ein Aufstieg über die Felsen funktioniert leider nicht, also suchen, suchen und nochmals suchen - bis schließlich der Durchgang in den nächsten Teil der Unterwelt gefunden ist. Die Herausforderung, die hier auf unseren Helden wartet, ist schon wieder etwas anderer Natur als die kleinen Gemeinheiten, die Rogers Aufenthalt auf Kerona bisher so ungemütlich gestaltet haben. Keine pangalaktischen Allesfresser oder gelangweilt vor sich hindampfende Geysire verstellen den Weg -nein, eine stinknormale Lichtschranke hindert unseren Weltraumvagabunden am Betreten der oberen Höhlenregionen. Steine liegen ja reichlich herum, aber so kleine Aufgaben löst ein Filigran-Techniker wie Roger Wilco entschieden eleganter. Irgendwas sollte ein weltraumfahrendes Wesen doch im Gepäck haben, mit dem sich eine primitive Lichtschranke überwinden läßt.

☞ **55 Punkte**



Auf dem Weg in das obere Stockwerk der Höhle rasen Roger doch einige Gedanken durch den Kopf: Lichtschrankenbau und Aufzuginstallation stehen auf der Prioritätenliste von Mutter Natur ziemlich weit unten, also war jemand oder etwas hier bzw. ist das betreffende Etwas noch hier. (Weltraumhelden sind dafür bekannt, auch in den verrücktesten Situationen noch unglaublich intelligente Schlüsse ziehen zu können.) Wann immer man in den entlegenen Winkeln des Universums auf unbekannte, fremdartige, vernunftbegabte Wesen trifft, sollte eine nette Unterhaltung der Situation etwas von der eigentümlichen Verkrampftheit nehmen, die sich so schnell einstellt, wenn über den Speiseplan des Gegenübers Unklarheit herrscht. Bei allen Geistesblitzen, die Roger durch den Kopf schwirren, vergißt er natürlich nicht, immer ein waches Auge auf seine Umwelt zu haben, um eventuelle Gefahren nach erprobter Art und Weise zu umgehen. Ein Gerät, das Roger mit sich führt, fördert die Kommunikation ungemein (natürlich nur, wenn es eingeschaltet ist) und verhindert, daß Roger von diversen Partys ausgeschlossen wird, weil er ständig unverständliches Zeug brabbelt oder mit dem typischen "Ich verstehe immer nur Weltraumbahnhof-Blick" unangenehm auffällt. Je nach Charakterstruktur des Gastgebers kann dies sehr unangenehme Folgen haben, wobei ein schlichter Rausschmiss noch die gemütlichste Lösung ist. Eine gelungene Unterhaltung, sei der Gesprächspartner auch noch so fremdartig, fördert manchmal gemeinsame Interessen ans Tageslicht. Das ist in einer Höhle natürlich gar nicht so einfach, aber einen Versuch ist es allemal wert, und vielleicht eröffnen sich ganz neue Perspektiven, wenn Roger bei der Lösung eines lokalen Problems behilflich ist.

☞ **58 Punkte**



Nach der aufschlußreichen Unterhaltung mit seinem Gastgeber beweist Roger wieder einmal ungeheuren Ehrgeiz und kaum zu bremsenden Tatendrang, indem er wild entschlossen die umliegenden Felsschluchten nach geeigneten Ungeheu-

ern absucht. "Immer an der Wand lang" ist auch hier Rogers Devise, aber bitte nicht trödeln. Auf ariden Planeten wie Kerona ist es immer ein Erfolgserlebnis, sein Ziel zu erreichen, bevor der Wasservorrat zu Ende geht und der wirklich ungemütliche Teil der Reise anfängt.

In einer der westlich gelegenen Felsschluchten endeckt Roger schließlich den Eingang zu einer Höhle. In Anbetracht der Tatsache, daß auch galaktische Snack-Monster beizeiten überempfindlich auf Störungen der häuslichen Ruhe reagieren, untersucht Roger ein weiteres Mal seine Ausrüstung und findet tatsächlich ein Mitbringsel, das auch Monster galaktischen Kalibers, im wahrsten Sinne des Wortes, aus der Fassung bringen könnte. Ebenso vorsichtig wie gut vorbereitet betritt Roger die Höhle, um sein Präsent zu "überreichen" (da Rogers intuitive Abneigung gegen unangenehme Zeitgenossen inzwischen bekannt ist, dürfte die Geschwindigkeit, mit der er diese Aufgabe erledigt, nicht verwundern). Nachdem das Geschenk seine Wirkung getan hat, sieht sich Roger in der Behausung gründlich um und nimmt sich alles, was ihm brauchbar erscheint. So ausgestattet, macht sich Roger auf den Weg zu seiner Verabredung. Wenn Sie vorher die Spinne nicht mit dem Felsen zertrümmert haben, brauchen Sie das Ungetüm nur in die Höhle des Orats zu locken, und schon nimmt die Gerechtigkeit ihren Lauf. Ist eleganter und bringt zudem noch zwei Punkte mehr.
☞ **67 Punkte**

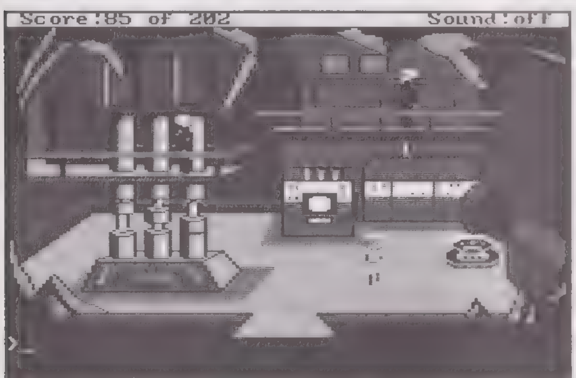
An Gefährlichkeit hat der Weg nichts eingebüßt (Sie sollten mal wieder zwischenspeichern!), aber bekannte Hindernisse kann selbst Roger relativ problemlos überwinden, und er präsentiert dem seltsamen Wesen den Beweis seiner erfolgreichen Mission.



Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft und öffnen Türen, die bis dahin verschlossen waren, und das Höhlenwesen erweist Roger seine Dankbarkeit, nachdem er den Beweis seiner

erfolgreichen Mission abgeliefert hat. Roger hat wieder einen kritischen Teil seines Abenteuers überstanden.

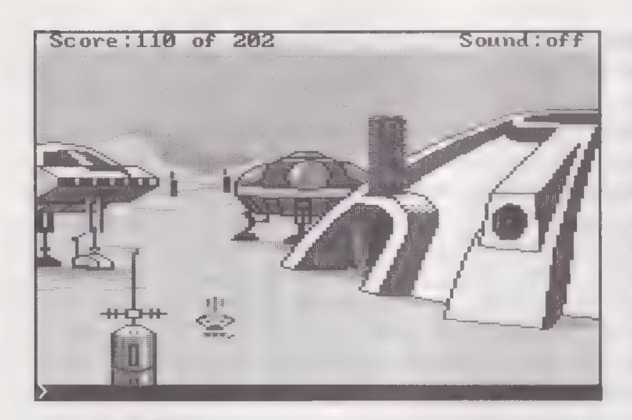
Der Raum, den Roger durch die sich öffnende Wand betritt, summt vor Betriebsamkeit. Wissenschaftler und Roboter wieseln zwischen den technischen Anlagen hin und her, die zur Stromversorgung auf Kerona dienen. Nach der Begrüßungsansprache fühlt sich Roger erstmals seit langer Zeit wieder in einer halbwegs vertrauten Umgebung. Bevor sich Roger mit dem bereitstehenden Skimmer zur Durchquerung der Wüste aufmacht, untersucht er, da sich niemand um ihn kümmert, in aller Ruhe das Kraftwerk, bis er schließlich einen Computer entdeckt. Auch wenn sich Rogers Begeisterung für Computer in verständlichen Grenzen hält, kommt er an einer näheren Betrachtung nicht vorbei und erhält weitere, wichtige Informationen, ohne die er auf keinen Fall aufbrechen sollte. Jetzt begreift auch Roger die Bedeutung der letzten Worte des Wissenschaftlers von der Arcada und macht sich so schnell wie möglich auf den Weg nach Ulence Flats. Er besteigt das eigentümliche Gefährt, dreht den Schlüssel, und die Reise geht weiter.



☞ **85 Punkte**

Die nun folgende Fahrt durch die Wüste gleicht eher einem Riesenslalom als einer rasanten Motorradfahrt. Der Skimmer ist zwar ein recht robustes Fahrzeug, aber auch auf fernen Wüstenplaneten sollte man Zusammenstöße mit herumliegenden Felsbrocken vermeiden, wenn man länger Freude an seinem Fahrzeug haben möchte.

Die Überquerung der Wüste bekommt schon fast kosmopolitische Züge - mal links, mal rechts halten, allen Hindernissen geschickt ausweichen - und wenn gar nichts mehr hilft, im Zick-Zack durch die Mitte. Da Roger diese universalgültige Regel beherzigt (abspeichern!), erreicht er mit ein bißchen Glück unbeschadet Ulence Flats und damit auch wieder alle Laster der Zivilisation. Eines der angenehmeren Laster ist sicherlich das Bier, das in



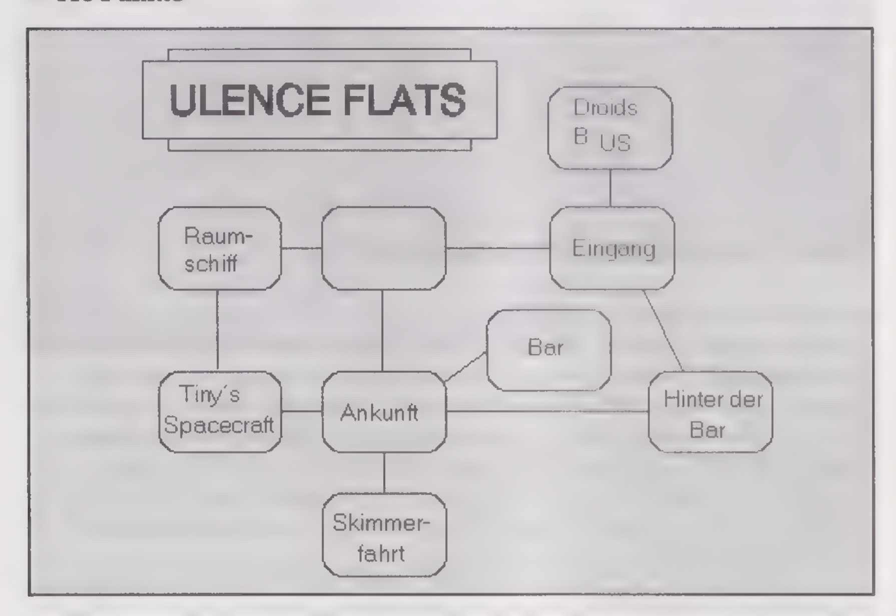
der Bar serviert wird; zu den unangenehmeren Seiten der Zivilisation gehören die undurchsichtigen Gestalten, die unverschlossene Skimmer und unvorsichtige Reisende gleichermaßen gernhaben.
☞ **110 Punkte**

Trotz der Erleichterung über die bestandenenen Gefahren wird Roger nicht leichtsinnig und denkt daran, den Zündschlüssel seines Gefährtes abzuziehen, bevor er die Umgebung erkundet und nach weiteren Transportmöglichkeiten Ausschau hält. Ulence Flats ist genau das, wovor einschlägige galaktische Reiseführer warnen: schlechtes Bier, schlechtes Klima und die miesesten Busverbindungen in der Galaxis. Angesichts der Situation macht Roger genau das, was jeder erfahrene Weltraumreisende tun würde, er läßt Probleme Probleme sein, parkt sein Fahrzeug ordnungsgemäß und steuert die nächste Bar an.

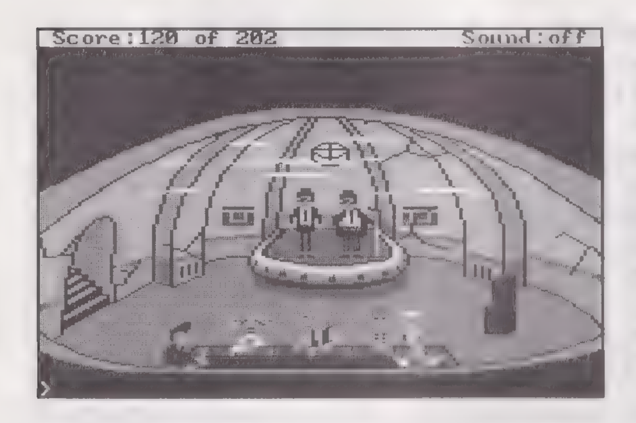
Nach den bestandenen Abenteuern erscheint Roger die Aussicht auf ein kühles Bier als sehr viel verlockender als das Angebot des Passanten, der ihn auf dem Weg zur Bar anspricht. In der Bar stellt Roger fest, daß auch in den Randgebieten des Universums das Bier nur gegen kleine, runde Metallplättchen oder bunte Papierscheine getauscht wird. Er erinnert sich an das Angebot des Passanten und findet nach



kurzer Suche den potentiellen Käufer für seinen Skimmer wieder. Diesmal geht Roger auf den Handel ein und steuert mit den gerade erhaltenen Buckazoids zielstrebig auf die Bar zu.
☞ **115 Punkte**

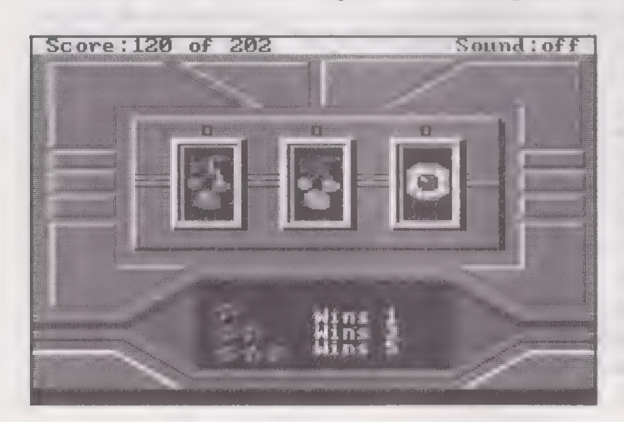


In der Bar angekommen, sucht Roger ein freies Plätzchen an der Bar, spült den Wüstensand mit einem kühlen Bierchen hinunter, genießt die Musik der Band (still on mission from God) und versucht mit den illustren Gästen in ein Gespräch zu kommen. Da seine Thekennachbarn scheinbar sehr wenig Interesse an einer Unterhaltung haben, genehmigt sich Roger erst noch zwei Bier und lauscht den Gesprächen. Auch in Weltraumkneipen erfährt man so einiges Wissenswerte, wenn man nur die Geduld aufbringt etwas zu warten und zuzuhören. Die Gesprächsfetzen, die Roger schließlich auffängt, interessieren ihn wirklich brennend: die Position der Deltaur. Die Sarien-Piraten, der Sternengenerator, dann die gerade überstandenen Abenteuer, all das, was gerade sanft von den Bierchen eingelullt wird, kommt Roger wieder in den Sinn - also Schluß mit der Trägheit. Die Position der Piraten ist Roger nun bekannt, was fehlt, ist das Raumschiff, mit dem man diesen Weltraumhalunken einen kleinen Besuch abstatten könnte.
☞ **120 Punkte**



Wie schon erwähnt, ist auch in den Außenbezirken der Galaxis ohne harte Währung relativ wenig los. Ein brauchbares Raumschiff, samt dem notwendigen Flugroboter könnte Roger schon erstehen, nur das nötige Kleingeld hat unser Held nicht dabei. Als Roger sich etwas genauer in der Bar umsieht, entdeckt er einen "Einarmigen Banditen" und riskiert seine letzten Buckazoids. Neben der Möglichkeit, die Finanzen aufzubessern oder zu alles zu verlieren, hat der Apparat aber noch eine recht gemeine Eigenschaft: wenn die falsche Symbolkombination auf dem Gerät erscheint, wird es sehr ungemütlich und das Spiel findet ein jähes Ende. Aber in Ulence Flats zu versauern ist nicht das, was Roger sich vorstellt. Furchtlos tritt er an den Automaten und versucht sein Glück, bis er im Besitz der Höchstsumme von 250 Buckazoids ist (unbedingt zwischendurch abspeichern!).

Hausmeister haben so ihre Schwierigkeiten mit der Navigation von Raumschiffen, also schaut sich Roger nach einem passenden Co - Piloten für die Reise zur Deltaur um. Er durchstreift die Siedlung und findet schließlich in Richtung Norden einen Markt für gebrauchte Roboter. Bei Droid's Bus hat Roger die Qual der Wahl und wählt schließlich den Flugroboter links auf der Empore. Mit seinem neu erworbenen Gefährten



verläßt Roger den Roboter-Supermarkt (spätestens hier stellt sich heraus, ob Sie das richtige Modell erstanden haben) und begibt sich auf die Suche nach einem passenden Schiff, mit dem er die Deltaur rechtzeitig abfangen, den Sternengenerator retten und die ganze Geschichte zu einem ruhmvollen Ende bringen kann.



☞ **124 Punkte**

Westlich des Robotermarktes findet Roger schließlich genau das, was er sucht, ein Gebrauchtraumschiff. Ein Händler bietet seine mehr oder weniger flugtauglichen Schiffe zum Verkauf. Auch wenn der Besitzer von "Tiny's used Spacecraft" tausende Lichtjahre von der Erde entfernt sein Geschäft betreibt, steht er an Schlitzohrigkeit einem irdischen Gebrauchtwagenhändler in nichts nach.

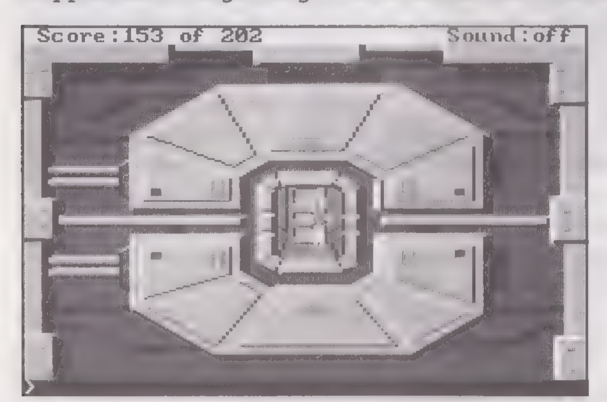
Die kleinen Schiffe im Vordergrund kommen selbst Roger nicht ganz brauchbar vor, stattdessen zieht ihn der Raumkreuzer im Hintergrund magisch an. Er unterzieht das Schiff einer genauen Untersuchung, bezahlt den Preis, den Tiny fordert, und ist somit stolzer Besitzer eines flugtauglichen Raumschiffes.



Jetzt verliert Roger keine Zeit mehr. Er besteigt den Raumkreuzer, orientiert sich schnell an den Instrumenten und lädt seinen Roboter ein. Roger teilt

seinem Piloten die Koordinaten mit und los geht's. Die Flüche, die der Besitzer des Schiffes ausstößt, berühren Roger angesichts der Wichtigkeit seiner Mission nur wenig.
☞ **128 Punkte**

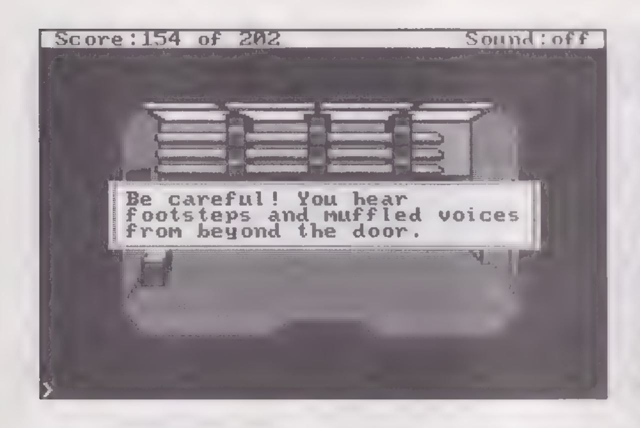
Nach einem gefährlichen Flug durch die Asteroidenfelder, den Roger dank der Flugkünste seines Roboters unbeschadet übersteht, kommt schließlich die Deltaur in Sicht. Regungslos schwebt sie im Weltall, den Sternengenerator an Bord. Der Flugroboter läßt das Schiff in sicherer Distanz zur Deltaur stoppen und in Roger siegt wieder einmal die Abenteuerlust. Er schnallt seinen Düsenantrieb um, verläßt das Raumschiff und bewegt sich auf die Deltaur zu, um dem Treiben der Sarien-Piraten ein Ende zu machen. Schnell macht er eine Luke aus, die nach näherer Untersuchung einen Hebel preisgibt, der den Öffnungsmechanismus in Gang setzt. Nach mehreren vergeblichen Versuchen öffnet sich die Schleusentür und Roger geht an Bord. Da ist er wieder, unser heldenhafter Hausmeister, mitten im Schlamassel.



☞ **153 Punkte**

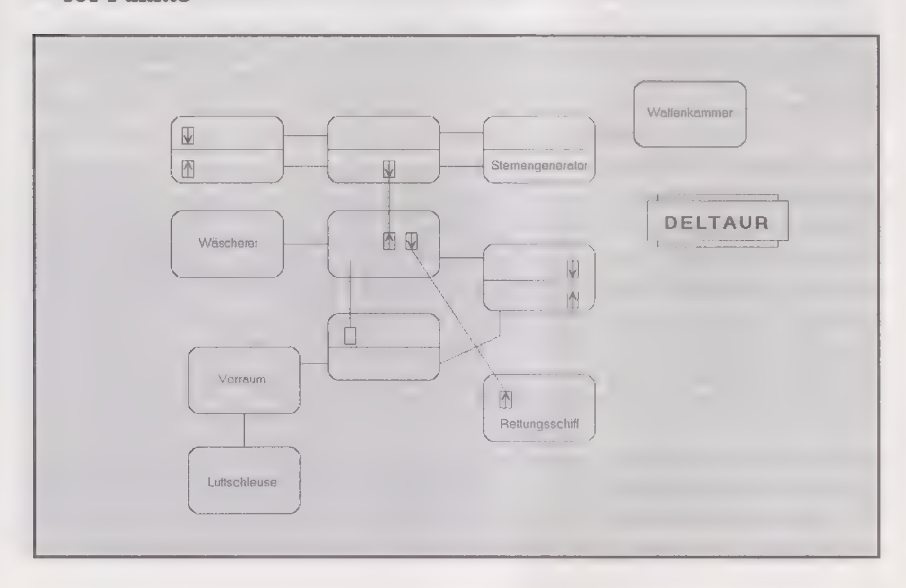
Roger betritt die Deltaur, fest entschlossen, das Vorhaben der Sarien-Piraten zu durchkreuzen. Zunächst muß er sich allerdings mit einem etwas schwachsinnig aussehenden Roboter auseinandersetzen, der die Luftschleuse betritt.

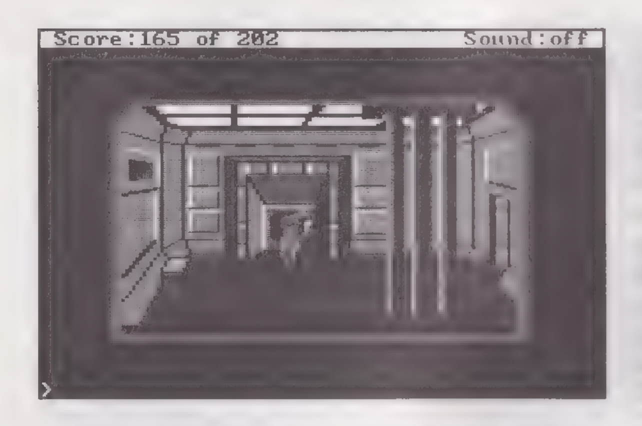
Zu Rogers Erleichterung hält der Roboter, was sein Aussehen verspricht, und die kleine Maschine nimmt keine Notiz von seiner Anwesenheit. Als der Roboter den Raum wieder verläßt, nutzt Roger die Gelegenheit und folgt ihm durch die geöffnete Tür in den Nebenraum. Die Kiste in der Mitte des Raumes reizt Rogers Neugier und verdient eine genauere Betrachtung. Eins weiß Roger aus seiner Zeit als Hausmeister ganz genau: Kisten eignen sich vorzüglich, um sperrige Gegenstände darin zu verstauen oder darauf



herumzuturnen. Hausmeisternaturen bewahren sich auch in brenzligen Situationen den Sinn für Ordnung, und so versteckt Roger flott seinen Jetpack in der Truhe. An der westlichen Kammerwand entdeckt Roger den Eingang zum Ventilationssystem des Schiffes, verschiebt eine gründliche Inspektion aber auf später, als sich Schritte auf dem Gang nähern. In Erinnerung an die unmöglichen Manieren der Piraten öffnet Roger die Truhe, springt hinein und wartet die weitere Entwicklung wieder einmal in seinem Versteck ab. Selbst in der Truhe findet Roger nicht die wahrlich verdiente Ruhe, die Schritte kommen näher und die Truhe wird samt unserem Abenteurer abtransportiert.

☞ **157 Punkte**



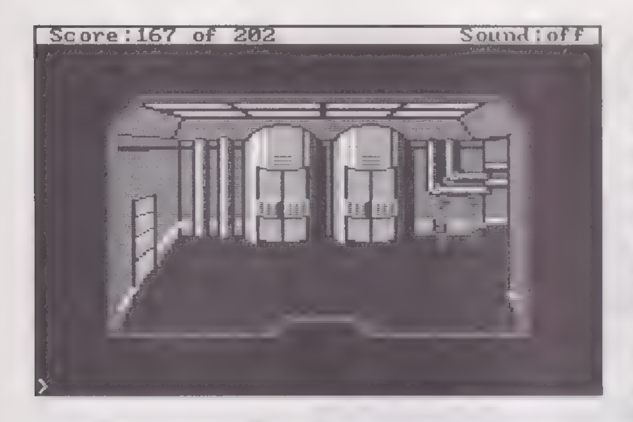


Als Roger die Truhe wieder öffnet, befindet er sich in der Wäscherei des Raumschiffs. Nun ist endlich die Inspektion des Ventilationssystems fällig. Roger steigt auf die Truhe, entfernt mit seinem Xenon Army-Messer die Ventilatorabdeckung und klettert in den Belüftungsschacht. Er untersucht das verzweigte Gangsystem und entdeckt - nichts, aber was tut man nicht alles für ein paar Punkte.

Nach diesem Mißerfolg verläßt Roger das System und beschäftigt sich mit einer eingehenden Untersuchung der Wäscherei, als er erneut Schritte hört, die sich seinem Versteck nähern. Lieber naß als getoastet, denkt sich Roger, öffnet die Waschmaschine und springt hinein. Keine Sekunde zu früh - ein Sarien-Pirat betritt die Wäscherei und drückt mal wieder eins der unzähligen Knöpfchen, die in Raumschiffen immer wieder für Überraschungen sorgen. Jetzt geht's rund, Roger Wilco - der Hauptwaschgang läuft!
☞ **165 Punkte**

Etwas ramponiert übersteht Roger den ungewollten Waschtag, und als die Maschine zum Stillstand kommt, befindet sich Roger im Besitz einer Sarien-Uniform. Nicht hübsch, aber praktisch, erkennt er sofort - und macht sich auf zur Erkundung des restlichen Schiffes, denn schließlich ist er nicht hergekommen, um durch Ventilationsschächte zu kriechen oder Vollbäder zu nehmen. Der Sternengenerator ist Rogers Ziel, und der befindet sich irgendwo an Bord dieses Schiffes. Roger verläßt die Wäscherei durch den östlichen Ausgang und gelangt in einen größeren Raum, von dem aus zwei Aufzüge in die anderen Decks des Schiffes führen.

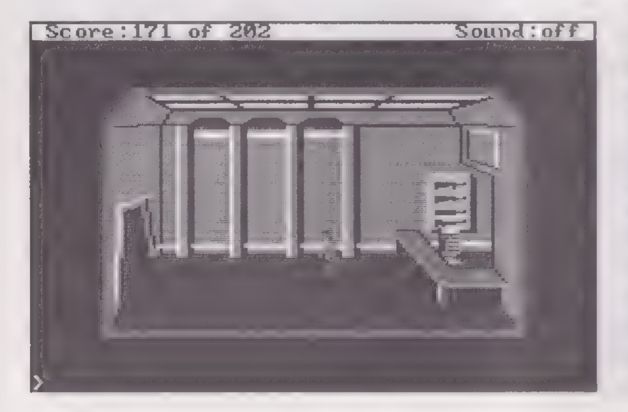
Zuerst einmal testet Roger aber die Wirksamkeit seiner Verkleidung und plaudert mit der Wache, die ihm entgegenkommt. Das Gespräch verläuft nicht sehr aufschlußreich, aber zumindest die Verkleidung hat ihre erste Bewährungsprobe überstanden und selbst Rogers seltsame Anwandlung, sich



mit der Wache zu verbrüdern und dem Piraten ein Küsschen auf die Backe zu setzen, ist nicht so blöd, als daß es nicht ein Pünktchen für den guten Willen geben würde.
☞ **167 Punkte**

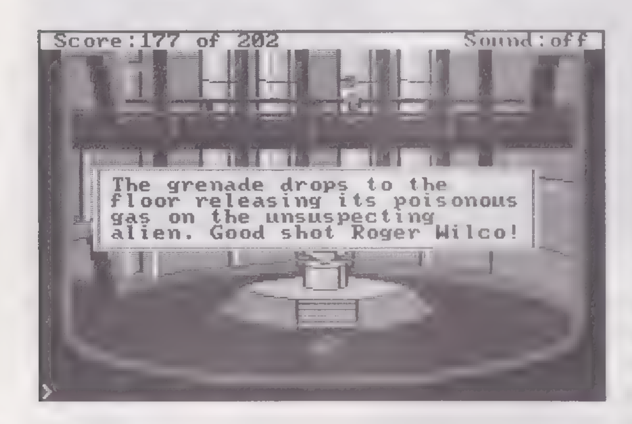
Von der Wirksamkeit seiner Maskerade überzeugt, macht sich Roger auf den Weg durch das Schiff, um den Sternengenerator ausfindig zu machen. Er durchsucht jeden Winkel auf den verschiedenen Decks, und schließlich ist er am Ziel seiner Reise - der Sternengenerator steht vor ihm in einer großen Halle, nur die Wache macht keinen allzu freundlichen Eindruck. Gewaltfreiheit hin, Gewaltfreiheit her denkt Roger, und erkennt sofort, daß die Sariens den Sternengenerator nicht freiwillig herausrücken werden.

Roger verläßt die Halle und macht sich auf die Suche nach der Waffenkammer, um für alle Eventualitäten gerüstet zu sein. Der Droide, der für die Ausgabe der Waffen zuständig ist, scheint einen Beamten-Chip eingebaut zu haben, denn er gibt ohne die notwendige ID-Karte keine Waffen aus.



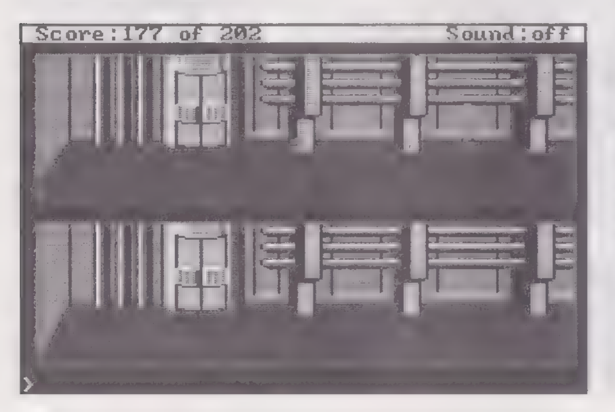
Verschämt wühlt Roger in den Taschen seiner Uniform - und siehe da, eine Sarien-ID-Karte findet sich dort. Roger präsentiert die Karte dem sturen Roboter, der dann verschwindet, um die Waffe zu holen. Die unbewachten Gasgranaten auf dem Thresen kommen Roger gerade

recht, und während der Roboter noch nach der Waffe sucht, läßt Roger blitzschnell eine Granate unter seiner Uniform verschwinden. Er nimmt seine Waffe entgegen und verläßt bestens ausgerüstet die Waffenkammer.
☞ **171 Punkte**



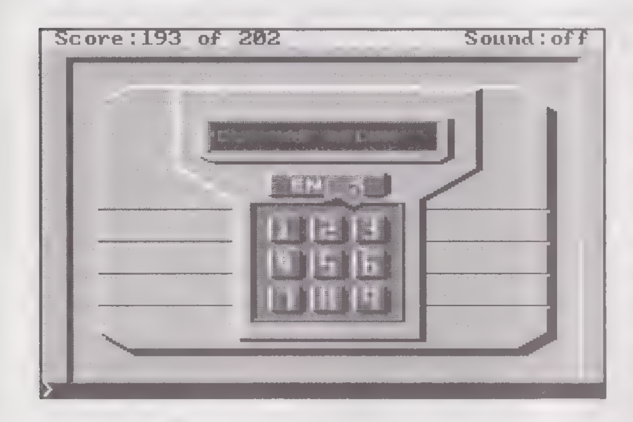
Roger betritt die Brücke durch die große Halle, die den Sternengenerator beherbergt. Jetzt versagen unserem Helden doch tatsächlich die Nerven. Die Gasgranate, die er auf die Wache schleudert, verfehlt ihr Ziel und verpufft wirkungslos am Boden. Roger macht kehrt und besorgt sich nach bewährtem Muster eine weitere Granate. Diesmal zielt Roger genauer, und der Wachposten legt eine unfreiwillige Pause ein.
☞ **177 Punkte**

Roger macht sich auf den Weg zum Sternengenerator, um seine Mission endgültig erfolgreich zu beenden. Bisher hat niemand den Angriff bemerkt, und so sollte es möglichst lange bleiben. Also bitte Ruhe bewahren und nur im Notfall die Strahlenwaffe einsetzen, sonst gibt es Punktabzüge. Noch funktioniert die Tarnung, aber tolpatschig wie Roger nun einmal ist, stolpert er auf dem Weg zum Aufzug und



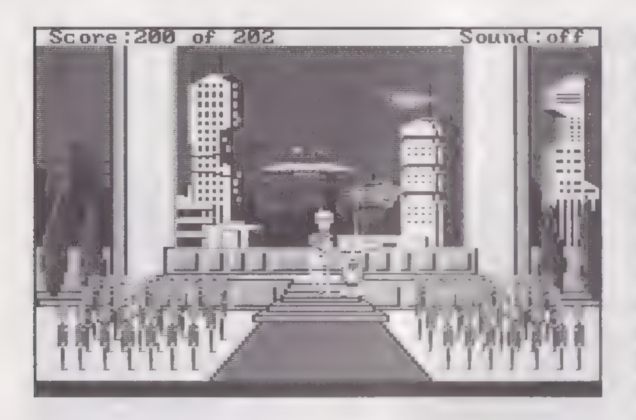
verliert seinen Helm. Wie die Sariens mit ungebetenen Gästen umgehen, ist Roger inzwischen klar. Jetzt wird es ernst, und ohne Tarnung sind selbst die sonst so harmlosen Reinigungsroboter eine Gefahr. Roger zückt seine Waffe und schleicht zur Generatorhalle. Freundliche Worte an eventuell entgegenkommende Piraten sind nun absolut unnötig, weil die Antworten schwer verdaulich sein könnten. Roger schießt sich seinen Weg frei und erreicht schließlich die Halle mit dem Sternengenerator.
☞ **180 Punkte**

Die Wache ist zwar ausgeschaltet, der Schutzschirm um den Generator ist aber leider noch aktiv. Roger durchsucht die Wache und drückt das richtige Knöpfchen auf der gefundenen Fernbedienung. Der Schutzschirm um den Sternengenerator erlischt, und Roger betrachtet das Wunderwerk der Technik. Plötzlich kommt ihm die Aufforderung des Wissenschaftlers wieder in den Sinn, und Roger macht sich daran die Selbstzerstörungseinrichtung des Sternengenerators zu aktivieren.
☞ **186 Punkte**



Er gibt den Code ein, der auf seiner Videokassette gespeichert war, und sofort ertönt eine durchdringende Warnsirene, die die Aktivierung des Selbstzerstörungssystems meldet. Die Arbeit ist getan, Roger Wilco! Jetzt gibt es nur noch eins, so schnell wie möglich das Schiff verlassen und mit den Plänen des Sternengenerators nach Xenon zurückkehren.
☞ **196 Punkte**

Roger besteigt den nächsten Aufzug und erreicht die Halle neben der Waschkammer. Die Sariens sind jetzt natürlich alarmiert und Roger muß sehr vorsichtig vorgehen, wenn er nicht als kleine, atomisierte Wolke die Rückreise antreten will. Der rechte Aufzug, der bis jetzt immer gesperrt war,



ist wieder funktionsfähig und befördert Roger in den Flughangar des Sarienkreuzers. Die Flucht gelingt - Roger besteigt ein kleines Rettungsschiff und entkommt, bevor der explodierende Sterngenerator die Deltaur in kleinere Stückchen verwandelt. Roger Wilco hat es geschafft! Der Sternengenerator in den Händen der Sariens ist zerstört, und die Pläne hat unser kosmischer Hausmeister auch gerettet. Ein Held so recht nach dem Geschmack der Massen auf Xenon. Bei seiner Rückkehr erwartet ihn die jubelnde Menge. Bravo, Roger Wilco, wollen wir doch mal sehen, ob du in Space Quest II auch so eine schillernde Figur abgibst.

☞ **202 Punkte**

3. Space Quest II, Vohaul's Revenge

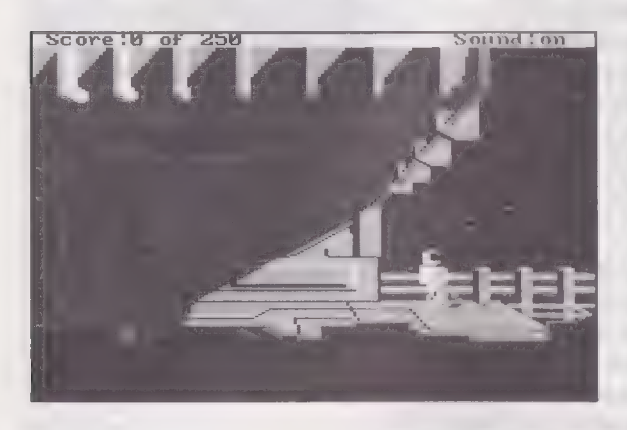
Wer von Ihnen Roger Wilco auf seinem ersten Abenteuer durch die Tiefen des Alls begleitet hat, dem sind die aufregenden Ereignisse um den Sternengenerator und Rogers Erlebnisse auf Kerona sicherlich noch in lebhafter Erinnerung. In jedem Hausmeister steckt ein Held, und durch sein unerschrockenes, wenn auch nicht ganz freiwilliges Eingreifen vereiteltete unser Roger Wilco die hinterhältigen Pläne der Sarien-Piraten und rettete die Galaxis. Dementsprechend triumphal war dann auch der Empfang, der ihn bei seiner Rückkehr nach Xenon erwartete. Aber der Ruhm ist von kurzer Dauer, und nichts ist langweiliger als die Helden von gestern. Schnell sind Rogers Verdienste wieder vergessen, und der Alltag schleicht sich zurück in Rogers Leben. Die Beförderung zum Oberhausmeister und die Versetzung auf die Orbitalstation 4, von der aus die Flüge zu den anderen Planeten des Xenon-Systems gestartet werden, ist da nur ein schwacher Trost, vor allem in Anbetracht der Tatsache, daß Roger als einziger Hausmeister seinen Dienst auf der Orbitalstation verrichtet.

Da ist er wieder, unser Roger Wilco ! Im Raumanzug schwitzend beseitigt er den Sternenstaub von der Oberfläche der Raumstation. Aber keine Angst - das nächste Abenteuer nimmt schon seinen Lauf. Helden machen sich nicht nur Freunde, und Ärger hält bekanntlich länger als Begeisterung. Vohaul heißt der Widerling, der hinter den Kulissen die Fäden in der Hand hielt und die Sarien-Piraten ausschickte, den Sternengenerator zu rauben, um mit Hilfe der Technik die gesamte Galaxis zu unterjochen. Üble Gesellen dieses Kalibers sind extrem nachtragend, und mit Roger Wilco möchte der alte Gauner zu gerne noch ein Hühnchen rupfen. Es ist mal wieder soweit, Roger Wilco - du bist schon mittendrin im Schlamassel.

Wie die Zeiten sich doch ändern ! Das letztemal, als wir unseren Helden bei der Rückkehr nach Xenon begleiten konnten, war er der große Held, der die Galaxis vor einem ungewissen Schicksal gerettet hatte. Roger ist gerade auf der Plattform beschäftigt, als seine Uhr ein Rufzeichen von sich gibt. Roger schaltet sich in die Bordkommunikation ein und - wie sollte es anders sein - ein Anruf vom Chef. Das bedeutet Arbeit oder Ärger, in den meisten Fällen beides.

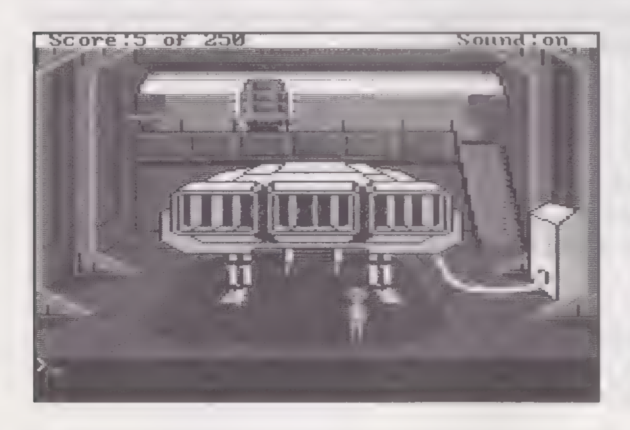
In einem der Raumtransporter wartet schon eine neue "reizvolle" Aufgabe. Der Besen hat sich inzwischen sowieso in Richtung Unendlichkeit davongemacht, also beschließt Roger, die Übellaunigkeit seines Vorgesetzten nicht

weiter zu unterstützen und betritt durch die Luftschleuse die Raumstation. Nach der Dekontaminierung macht sich Roger erst einmal bordfein, wechselt die Bekleidung und räumt sein Schrankfach aus. So präpariert betritt er schließlich die Raumstation.



☞ **5 Punkte**

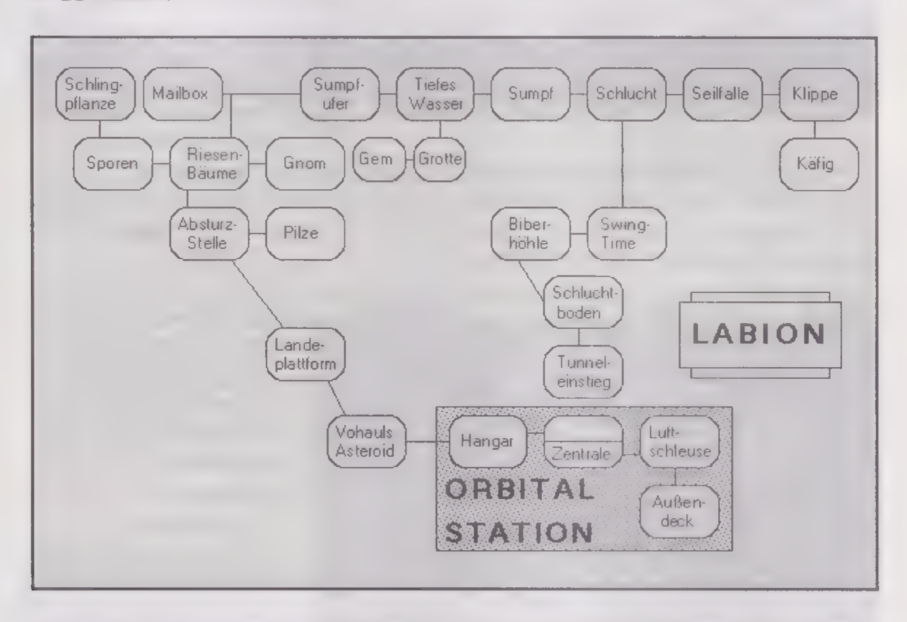
In der Kommandozentrale bekommt Roger den erwarteten Rüffel seines Chefs (was stört es einen Helden, wenn ein Chef sich an ihm kratzt) und setzt unbeirrt seinen Weg in den Shuttle-Hangar fort. Dort angekommen, besteigt der heldenhafteste Hausmeister des Universums das Raumschiff, um die unangenehme Aufgabe so schnell wie möglich hinter sich zu bringen. Viel unangenehmer als metamorphe Bordmenüs sind die beiden Gestalten, die auf Roger in dem Transporter gewartet haben. Bevor er sich noch in philosophische Betrachtungen über die Qualität der Reiseverpflegung vertiefen kann, macht Roger mit den ungemütlichen Eindringlingen nähere Bekanntschaft und hat mit dem weiteren Hergang der Geschehnisse vorerst nichts mehr tun.



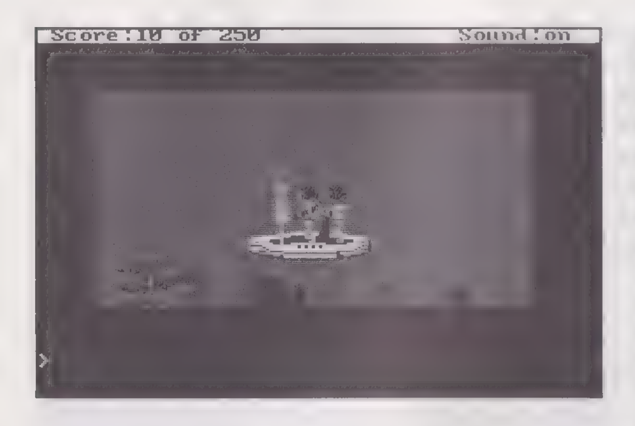
Als Roger aus seinen wirren Träumen wieder erwacht, blickt er in die grimmige Fratze Vohauls, der gar nicht gut auf unseren Freund zu sprechen ist und ihm ein Plätzchen in den berüchtigten Minen auf dem Planeten Labion reserviert hat,

damit Roger seine weiteren Pläne nicht durchkreuzen kann. Vohauls Versuch, mit Hilfe des Sternengenerators die Herrschaft über die Galaxis an sich zu reißen, zeugt schon von schlechtem Charakter, aber Vohauls Racheplan ist an Gemeinheit kaum noch zu übertreffen. Einen Planeten in die Luft sprengen ist eine Sache, aber Tausende von geklonten Versicherungsvertretern auf die Menschheit loszulassen, ist die reine Barbarei. Bevor Roger noch einen passenden Kommentar abgeben kann, schwinden ihm die Sinne, und er wird von Vohauls Schergen nach Labion verfrachtet.

☞ **10 Punkte**



Auf Labion angekommen, wird Roger schnell klar, daß mit kriminellen Elementen wie Vohaul nicht gut Kirschen essen ist, mal vorausgesetzt, in dieser Gegend des Universums wären welche aufzutreiben. Aber ganz gleich, wie intelligent und durchtrieben die Pläne des genialen Verbrechers sind, sie scheitern fast immer am extrem dämlichen Personal, das sich für solche Unternehmungen anheuern läßt. Und so spielt Fortuna unserem Roger auf's neue einen Trumpf zu. Selbst kleinste Luftkissenfahrzeuge benötigen etwas Treibstoff, wenn man auf korrektes Flugverhalten Wert legt. Rogers Wächter scheinen diesen Aspekt allerdings übersehen zu haben, und es kommt zu einer ebenso unerwarteten wie heftigen Landung.

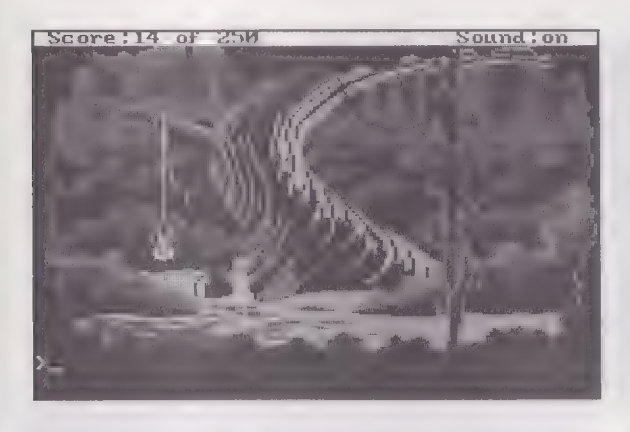


Als erfahrener Weltraumabenteurer landet Roger komfortabel auf einem seiner Wächter und inspiziert sofort die Umgebung. Wie bei Zwischenfällen dieser Art üblich, werden alle Personen, die nicht den wachesten Eindruck machen, durchsucht. Es finden sich fast immer brauchbare Gegenstände, die später noch gute Dienste leisten. Dem abgestürzten Transporter widmet Roger nicht weniger Aufmerksamkeit. Nun tritt er wieder in Aktion, der berühmte Finger, mit dem sich die unglaublich häufigen Knöpfchen drücken lassen.



Da von seinen Bewachern kein vernünftiges Wort mehr zu erwarten ist, macht sich Roger auf den Weg nach Norden.
☞ **14 Punkte**

Bald erreicht Roger ein Waldstück, das mit sehr fremdartigen Bäumen bewachsen ist. Mit der Gewissenhaftigkeit, die der Seele eines Hausmeisters nun mal innewohnt, untersucht Roger die Gegend und entdeckt - ebenfalls ein hausmeistertypisches Phänomen - gar nichts. Rogers Aufmerksamkeit wird durch ein Geräusch geweckt, das er aus östlicher Richtung vernimmt, und da in diesem Bereich so gar nichts los zu sein scheint, entschließt sich Roger der Sache auf den Grund zu gehen. Er geht dem Geräusch in Richtung Osten nach und trifft auf die Lichtung, von der das Geräusch ausgegangen sein muß. Ein kurzer Blick



genügt, und Roger ist im Bilde. Das Geräusch war eine zuschnappende Falle, in der sich eine für seinen Geschmack recht harmlos aussehende Kreatur verfangen hat. Obwohl durch unzählige Abenteuer gestählt, bringt es Roger nicht fertig, den kleinen Kerl seinem Schicksal zu überlassen und befreit ihn aus seiner unglücklichen Lage.

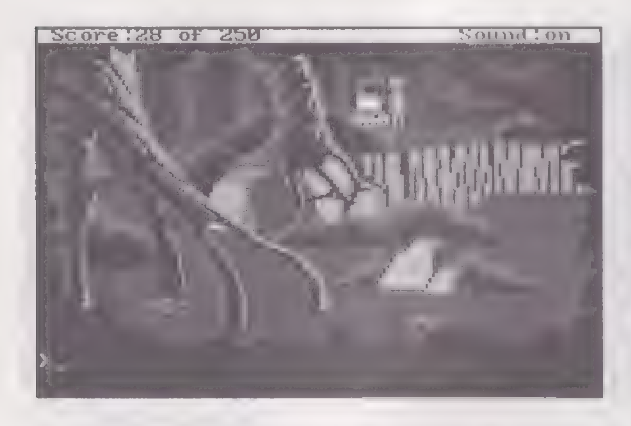
☞ **19 Punkte**

Nachdem sich das kleine Wesen, ohne eine Sekunde zu verlieren, durch das Unterholz davongemacht hat, macht sich Roger wieder auf den Weg und erreicht wiederum das vorher erfolglos inspizierte Waldgebiet. Bei dieser erneuten Untersuchung vernimmt Roger plötzlich das näherkommende Geräusch eines Fluggerätes und kann sich vor den anfliegenden Suchmannschaften Vohauls nur durch einen Sprung in das dichte Unterholz retten. Nachdem sich das Geräusch des Luftfahrzeugs immer weiter entfernt hat, faßt Roger sich ein Herz und verläßt sein Versteck, um die südlich gelegenen Gebiete einer genaueren Untersuchung zu unterziehen.



☞ **24 Punkte**

Vorsichtig setzt Roger seinen Weg fort und wendet sich am Ende des Weges in Richtung Westen, um schließlich auf einer leichten Anhöhe genau das zu



finden, was Schiffbrüchige im dichten Dschungel erwarten. Ein Briefkasten steht gelangweilt am Ende des Plateaus und wartet darauf, endlich seinen Zweck erfüllen zu können. Roger besinnt sich auf den Bestellschein, den er in weiser Voraussicht vor kurzem aus einer Zeitschrift entnommen hat und der dem Einsender die Lieferung einer Lockpfeife für die auf Labion heimischen Terror-Biester verspricht. Ob brauchbar oder nicht, entschlossen wirft Roger seinen Bestellschein ein, der Briefkasten summt, brummt und schüttelt sich, und letztendlich erscheint eine kleine Pfeife im Ausgabeschacht. Sei's drum, denkt sich Roger, steckt die Pfeife ein und zieht seines Weges.
☞ **28 Punkte**

Die Lichtung unterhalb des Plateaus hat Rogers Interesse geweckt. Eine Kletterpartie über die steil abfallenden Felsen ist jedoch nicht nach Rogers Geschmack, also bewegt er sich zurück auf den Weg, passiert nochmals die Lichtung, auf der er sich vor Vohauls Deppen in Sicherheit bringen konnte und erreicht schließlich die unter dem Plateau liegende Lichtung. Gut Ding will Weile haben, denkt sich Roger und erkundet mit aller gebotenen Vorsicht die ihm unbekannte Flora dieses Dschungelabschnitts. Auf dem Südende der Lichtung entdeckt Roger einige Sporen,



pflückt eine der seltsamen Pflanzen und setzt seinen Weg durch den Labion'schen Urwald in Richtung Westen fort.
☞ **32 Punkte**



Auf der nächsten Lichtung erwartet unseren Helden, neben einer ihm vollkommen unbekannten Pflanzenart, der kleine Labion-Bewohner, dem Roger aus der Seilfalle geholfen hat. Heftig winkend steht der Zwerg auf der anderen Seite des Wurzelgeflechts, mit dem die Pflanze den Boden der Lichtung bedeckt. Kontaktfreudig, wie einsame Schiffbrüchige nun einmal sind, möchte Roger schon losstürzen, als er sich eines besseren besinnt und vorsichtig zwischen den Wurzeln seinen Weg auf die andere Seite sucht. Die kleine Kreatur hat inzwischen schon wieder das Weite gesucht, doch die leuchtend roten Früchte, die verführerisch am Busch auf der Nordseite der Lichtung hängen, kommen Rogers hungrigem Magen gerade recht. Ohne einen Pflanzenteil zu berühren, schlängelt sich Roger Wilco durch das Labyrinth (heute schon gespeichert?) und erreicht unbeschadet die verführerischen Früchte. Zu seinem Entsetzen stellt er fest, daß die Früchte ähnlich schmecken, wie Vohaul aussieht, aber was soll's, Essen ist Nebensache. Unverdrossen steckt Roger einige der Beeren ein und macht sich auf den Rückweg durch das Labyrinth.
☞ **40 Punkte**

Genauso vorsichtig wie auf dem Hinweg schleicht sich Roger zwischen den Wurzeln der Pflanzen hindurch. Als er das Labyrinth wieder verläßt, wendet er sich nach Süden, überquert die Lichtung unterhalb des Pfeifenautomatens und gelangt schließlich wieder unter die Riesenbäume. Tja, was nun, Roger Wilco ? Seit ein paar Stunden bist du erst auf Labion und hast schon beachtliche Utensilien zusammengetragen. Irgendetwas müßte sich damit eigentlich anfangen lassen, denkt sich Roger und setzt seinen Weg in unbekannte Gebiete in Richtung Nordwesten fort.

Wie sollte es anders sein, nach kurzer Zeit steht Roger am Rand eines recht ungemütlich erscheinenden Sumpfgebietes. Am Südrand steht wieder der kleine Gnom und winkt Roger aufgeregt zu, aber bevor die Unterhaltung so richtig in Schwung kommt, ist das kleine Wesen schon wieder im Sumpf verschwunden. Nichts wie hinterher, schießt es unserem Schiffbrüchigen durch den Kopf. Schon stürzt er sich in das sumpfige Wasser und beschließt, nach seiner Rückkehr wieder mit Torf zu heizen und einen Satz Frühstücksbrettchen aus Urwaldhölzern zu besorgen. Nach kurzer Zeit spürt Roger die unangenehm hungrigen Blicke, die auf ihn gerichtet sind und kehrt erst mal ans Ufer zurück.



Ganz ohne Vorsichtsmaßnahmen sollte man ausgedehnte Sumpfgebiete auf Urwaldplaneten nicht betreten, und außerdem wäre es auch an der Zeit, einmal die Ausrüstung zu überprüfen. Gewissenhaft durchstöbert Roger seine Utensilien und verschafft sich einen Überblick seiner Ausstattung. Die Keycard in den Sumpf zu werfen, würde nicht viel nützen, und auch der Puzzlewürfel ist eher was für lange Winterabende. Der stechende Geruch der Beeren bringt Roger auf eine Idee. Er greift sich die ungenießbaren Früchte und reibt sie auf seine Haut. Wer so riecht, der kann in Frieden leben, denkt Roger und steigt erneut in das sumpfige Wasser.
☞ **43 Punkte**

Mit dem wohligen Gefühl der Sicherheit dringt Roger immer tiefer in den Sumpf ein, als ihn plötzlich von unten ein schleimiges Wesen greift und in die Tiefen des Sumpfes hinabziehen will. Das stechende Aroma der Beeren auf seiner Haut tut seine Wirkung, und angewidert spuckt das Sumpfmonster unseren Helden wieder aus. Gute Sache, dieses Urwald-Deo, konstantiert Roger und beschließt, den Sumpf etwas gründlicher in Augenschein zu nehmen. Er schlendert zum nördlichen Ufer des Sumpfes, als er plötzlich in tieferes Wasser gerät und schwimmend seinen Weg fortsetzen muß. Neu-



gier ist die treibende Kraft im Universum, und am Grund dieses Wasserlochs ist vielleicht etwas interessantes zu entdecken. Roger holt tief Luft und taucht unter, um der Sache im wahrsten Sinne des Wortes auf den Grund zu gehen. Am Boden des Tümpels befindet sich ein Eingang im Fels. Schnell durchschwimmt Roger den Tunnel, bis er in einer kleinen Grotte landet, die von einem eigenartigen Licht durchflutet ist. In der Ecke findet Roger einen leuchtenden Edelstein auf einem Felsen. Ob brauchbar oder nicht, ein nettes Steinchen ist es allemal, also auf jeden Fall einstecken und mitnehmen. Roger packt sich also den Stein, steigt wieder ins Wasser, holt tief Luft und schwimmt zurück zur Oberfläche.
☞ **52 Punkte**

Nachdem er wieder festen Boden unter den Füßen hat, watet Roger weiter, und plötzlich steht er am westlichen Ufer des Labion'schen Feuchtbiotops. Die dschungelähnliche Flora lichtet sich und gibt den Blick frei auf eine Schlucht, die sich vor Rogers Füßen auftut. Die nächste Brücke wird wohl erst in ein paar Millionen Jahren gebaut, also heißt es einen anderen Weg über das Hindernis zu finden. Wie immer, wenn man absolut keine Ahnung hat, was zu tun ist, sollte man Geschäftigkeit vortäuschen, d.h. konzentriert von hier nach dort laufen und erst mal die Lage

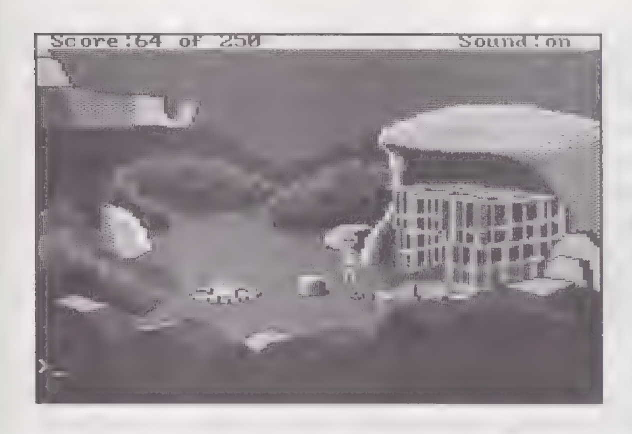


peilen. Diesen Ratschlag beherzigt auch unserer Held und erforscht eine Weile Flora und Fauna des Plateaus, bis ihm der alte Baumstumpf am Rand der Klippe auffällt. Extrem günstige Gelegenheit, die ganze Gegend aus angemessener Höhe zu betrachten, findet Roger und besteigt den abgestorbenen Baum. Oben angekommen wagt er gerade seinen ersten Blick in die Landschaft, als ein verdächtiges Geräusch Rogers Adrenalinspiegel auf neue Rekordmarken treibt. Es ist dieses typische, trockene Geräusch brechenden Holzes, das Roger berechtigterweise ziemlich beunruhigt. Der Baumstumpf bricht, und die Spitze stürzt mitsamt unserem Freund auf den Canyon zu. Aber Glück im Unglück, der Baum legt sich genau über den Abgrund, und schon krabbelt Roger vorsichtig auf die andere Seite der Klippe.
☞ **55 Punkte**



Nicht schlecht, Roger Wilco, wirklich nicht schlecht, aber die richtigen Probleme kommen erst noch. Im Glücksgefühl der überstandenen Gefahren läuft Roger beschwingt in den lichten Wald hinein, der sich in westlicher Richtung erstreckt, und prompt wird sein Leichtsinn bestraft. Dies ist schließlich ein Abenteuerspiel und keine Kaffeekränzchen-Software. Irgendeine hinterhältige Kreatur hat in diesem lauschigen Wald Seilfallen ausgelegt und Roger, fröhlich, aber blind, tappt natürlich sofort in die nächste Peinlichkeit. Da hängt er nun mit dem Kopf nach unten, und es wird ungewöhnlich schnell dunkel. Während seiner Bewußtlosigkeit befallen ihn wirre Träume, in denen ein unglaubliches Wesen namens Larry Laffer, seines Zeichens Träger eines 100%-Polyester-Anzugs, sein Unwesen treibt (wie war das noch mit dem Product Placement?).

Gerade als der Traum interessant zu werden verspricht, erwacht Roger und findet sich im Käfig des Jägers wieder, der trotz der erfolgreichen Jagd keinen allzu gutgelaunten Eindruck macht. Erst mal eine nette Unterhaltung



anfangen und dann sehen was passiert, überlegt Roger und spricht auf den Jäger ein, der schon ein sehr verdächtiges Feuerchen entfacht hat. Beim zweiten Versuch reagiert der Waldmensch, steht auf, schaut Roger sehr unverwandt an und kommt bedrohlich näher. Das wird der ungemütliche Teil der Party, denkt Roger und schwört, nie wieder Grillpartys zu veranstalten. Vor dem Käfig verharrt der Jäger noch einmal bewegungslos. Roger ergreift die Spore, die er vor dem Plateau gepflückt hat und wirft sie auf den Jäger. Die Spore zerbirst und das austretende Gift lähmt den Jäger, der zusammenbricht und vor dem Käfig liegenbleibt. Roger angelt sich sofort den Käfigschlüssel, öffnet die Tür bevor der Grobian wieder zu sich kommt, und verläßt die grausige Stätte, nicht ohne das Seil einzupacken, das der Jäger auf dem Felsen abgelegt hat.
☞ **64 Punkte**

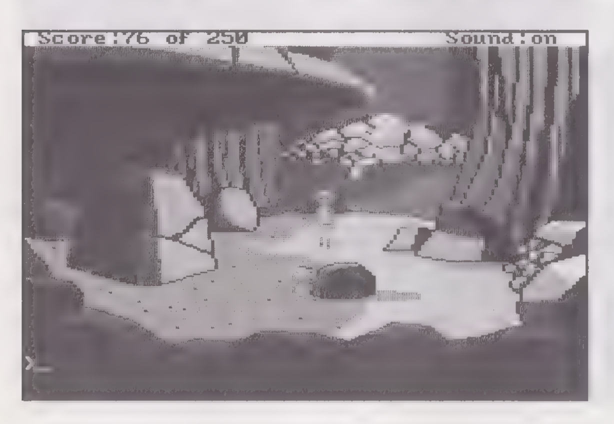
Ohne sich lange aufzuhalten, flieht Roger durch den Wald zurück zum Canyon, um sich erstmal von der Aufregung zu erholen. Am Canyon angekommen, erinnert er sich an das Seil, das er gerade erstanden hat und beschließt den unteren Teil der Schlucht zu erkunden. Er krabbelt vorsichtig auf den Baumstamm, bindet das Seil fest und klettert hinab in den dunklen Abgrund des Canyons. Am Ende des Seiles findet er



eine recht ungemütliche Situation vor. Der Boden der Schlucht ist noch kaum zu sehen und er hängt hilflos in der Mitte des Canyons. Links und rechts befinden sich zwei Felsvorsprünge. Auf dem rechten Felsplateau hat sich ein King-Kong-Verschnitt aufgebaut, dessen Verhalten keinen Zweifel über seine unlauteren Absichten aufkommen läßt. Eine Landung auf diesem Felsvorsprung erscheint Roger wenig verlockend. Roger setzt das Seil in Bewegung und schwingt sich über die Schlucht. Jetzt heißt es Nerven bewahren. Wer zu früh losläßt, wird verstehen, was Newton gemeint hat, andererseits stellt sich die Frage: wie oft würden Sie einen 8 Meter großen Affen nach sich greifen lassen? Abspeichern und ausprobieren!
☞ **73 Punkte**

Glücklich auf dem Felsvorsprung gelandet, sondiert Roger die neue Situation. Die Felsen sind leider zu steil, und ohne Seil ist ein Abstieg über die schroffen Wände nicht möglich. In der Felswand erspäht Roger den Eingang einer Höhle und wagt einen Blick in den Felsgang. Die absolute Dunkelheit in der Felshöhle stört Roger erheblich, und er wünscht sich nichts sehnlicher, als ein kleines Licht. Plötzlich kommt ihm der Stein in den Sinn, welchen er aus der Höhle unter dem Sumpf mitgenommen hat. Sofort holt Roger das leuchtende Steinchen aus seinem Gepäck. Schon besser, viel besser sogar! Der Weg ist einigermaßen gut sichtbar und Roger dringt tiefer in die unterirdischen Gänge vor. Bei Abenteuerspielen lohnt es halt immer, alle möglichen und unmöglichen Gegenstände im Gepäck zu haben.

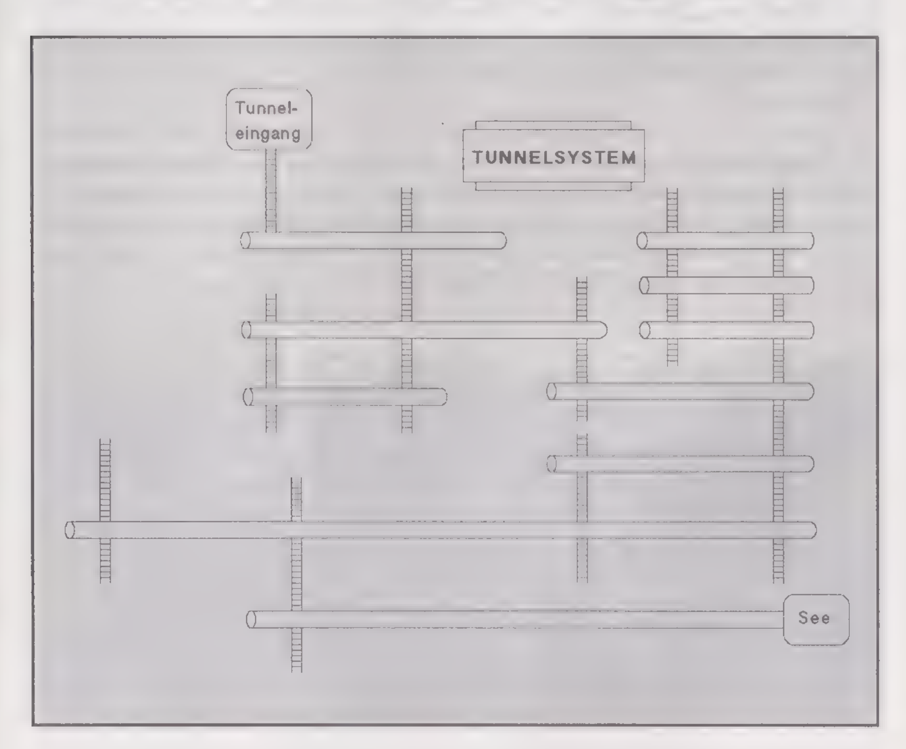
Die Lichtleistung des Steins erleuchtet die Höhle aber doch nur unzureichend, und Roger übersieht das Loch, das sich vor ihm im Boden der Felsengrotte befindet. Hals-über-Kopf stürzt Roger durch den Tunneleinstieg und erblickt nach einigen sehr ungemütlichen Sekunden den Talgrund der Schlucht. Als er aus der Tunnelröhre kugelt, erwarten ihn einige der kleinen Kreaturen, die seinen Weg unauffällig



begleiten, seit er auf Labion gelandet ist. Das Wesen, das er aus der Seilfalle befreit hat, kann Roger zwar nicht identifizieren, aber die Dankbarkeit des gesamten Stammes ist ihm gewiß. Die Gnome geben Roger zu verstehen, ihnen zu folgen. Bevor Roger der Aufforderung der freundlichen Wesen nachkommt, sammelt er seinen Stein auf, der ihm bei der rauhen Rutschpartie entglitten ist. Er folgt den kleinen Wesen, und nachdem der Stammeshäuptling sich für Rogers Hiflsbereitschaft bedankt hat, sagt Roger das Schlüsselwort und die Gnome geben den Weg frei durch das Tunnellabyrinth.

☞ **79 Punkte**

Nachdem Roger das Paßwort genannt hat und in den Untergrund eingestiegen ist, umgibt ihn wieder absolute Finsternis. Für einen erfahrenen Höhlenforscher wie Roger ist das kein Problem, zumal er ja den leuchtenden Stein wieder eingepackt hat. Aus Sicherheitsgründen hält Roger lieber beide



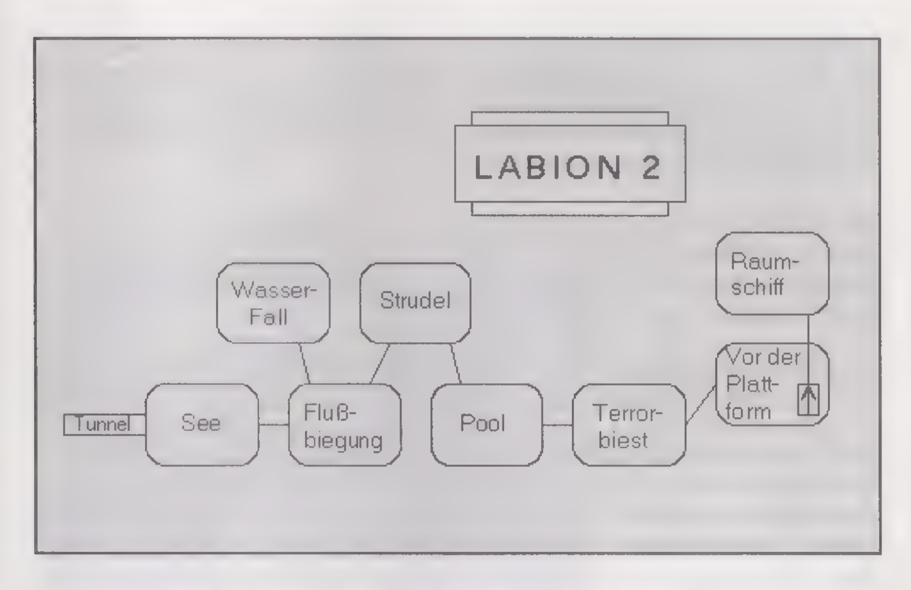


Hände an der Leiter und hält den Stein zwischen den Zähnen fest. Das beleuchtet die Szene wenigstens ein bißchen. Die Gangverzweigungen sind jedoch verwinkelter, als Roger es sich vorstellen kann. Er irrt stundenlang durch die dunklen Gänge des Labyrinths (oder sieht sich schnell den zugehörigen Lageplan an) bis er endlich einen schwachen Lichtschein ausmacht und in eine lichtdurchflutete Felsenhalle gelangt. Wieso Weltraumabenteuer zu 50% unter der Erdoberfläche stattfinden, wird nicht nur Roger Wilco ein Rätsel bleiben.
☞ **99 Punkte**

Die Wasserfälle speisen den See, durch den Roger wohl oder übel schwimmen muß, wenn er seinen Weg fortsetzen will. Kurzentschlossen springt Roger in das kühle Naß und schwimmt durch die Felsöffnung auf der westlichen Seite der Höhle. Nach der ersten Flußbiegung ist es schon soweit: Links oder rechts, das ist hier die Frage. Nach kurzer Überlegung wählt Roger den rechten Flußarm und läßt sich von der Strömung mitziehen, um sofort darauf in einen Strudel zu geraten. Ja, jetzt geht's rund, Roger Wilco! Der Strudel zieht Roger erbarmungslos nach unten, wirbelt ihn kräftig durch und spuckt einen arg demolierten Hausmeister am Ende des Flußlaufes in einem seichten Tümpel aus.



☞ **104 Punkte**



Keuchend rettet Roger sich zum Ufer und findet eine kleine, von Felsen eingeschlossene Lichtung vor. In nördlicher Richtung schimmern die Konturen einer Landeplattform durch das Gestrüpp, doch Rogers Versuche, die Felsen zu überwinden, schlagen ein um's andere mal fehl, und das Unterholz ist undurchdringlich. Es gibt nicht viel zu tun, und vor lauter Langeweile kramt Roger seine Lockpfeife aus dem Gepäck und bläst kräftig hinein. Das bringt Bewegung in die Szene.



Aus nördlicher Richtung vernimmt Roger undefinierbare Geräusche, der Felsen zerspringt, und ein sehr wild aussehender Geselle kommt auf die Lichtung gerast. Roger zieht sich vorerst wieder ins Wasser zurück und betrachtet das wilde

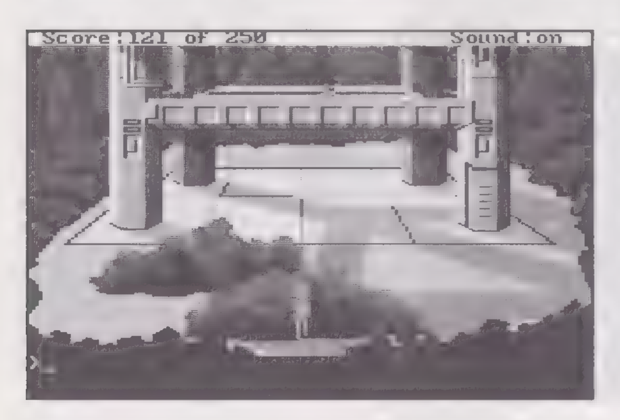
Treiben der labionischen Terror-Bestie aus sicherer Entfernung. Klarer Fall von überaktiv, diagnostiert Roger und wirft dem rasenden Biest den Puzzlewürfel hinüber. Ja, kleine Geschenke erhalten die Freundschaft! Und das Terror-Biest macht sich mit Begeisterung daran, die knapp 16 Millionen Möglichkeiten des Würfels auszuprobieren.

Das gibt Roger natürlich Zeit, und durch den neuentstandenen Felsendurchgang verläßt er die Lichtung. Vor dem Durchgang hebt er noch einen kleinen Stein auf. Dann verschwindet er in Richtung Landeplattform.
☞ **121 Punkte**

Wo eine Landeplattform steht, können auch die Raumschiffe nicht allzu weit entfernt sein. Und ein kleines Raumschiff, mit dem Roger diesen ungastlichen Ort verlassen kann, ist genau das, was er sucht. Vorsichtig nähert er sich der Plattform, verbirgt sich im dichten Gestrüpp und beobachtet die Wache, die oben auf der Plattform patroulliert. Als sich die Wache abwendet und in die andere Richtung geht, nutzt Roger die Gelegenheit und schleicht noch ein Stück näher heran.

In der rechten Stütze der Konstruktion entdeckt Roger einen Aufzug, der auf die obere Startplattform führt. So, Roger Wilco, wer bist du eigentlich? Ein kleiner, pfiffiger Hausmeister, der immer wieder in Abenteuer verstrickt wird, oder hast du dich inzwischen zum mordlustigen Killer verwandelt?

Es gibt hier nämlich zwei Möglichkeiten den Aufzug sicher zu erreichen und mit dem Raumschiff auf der Landeplattform zu fliehen: Friedfertige Naturen würden einfach unter die Plattform schleichen und den Stein in einen der umherstehenden Büsche werfen. Von dem Geräusch aufgeschreckt, käme die Wache herunter und der Aufzug wäre frei. Nur noch einsteigen und los geht die lustige Raumfahrt. Das gibt zwar nur 10



Punkte, ist aber eine wirklich menschliche Tat. Wer auf die vollen 20 Punkte Wert legt, muß schon zu handfesteren Methoden greifen und schleudert mit Hilfe seines Suspensoriums das aufgesammelte Steinchen auf die Wache. Die Wache stürzt über das Geländer und Ruhe ist - aber muß doch nicht sein!

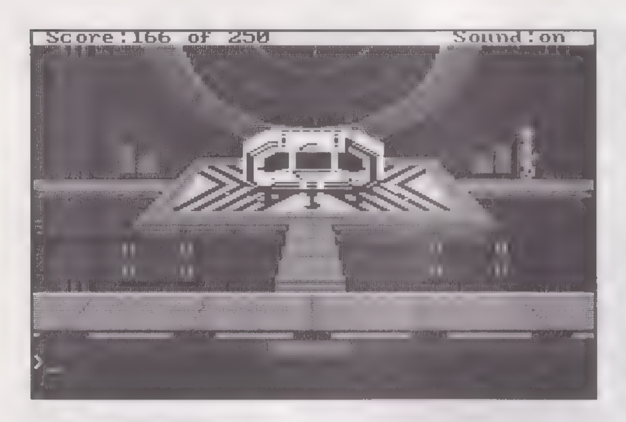
☞ **141 Punkte**



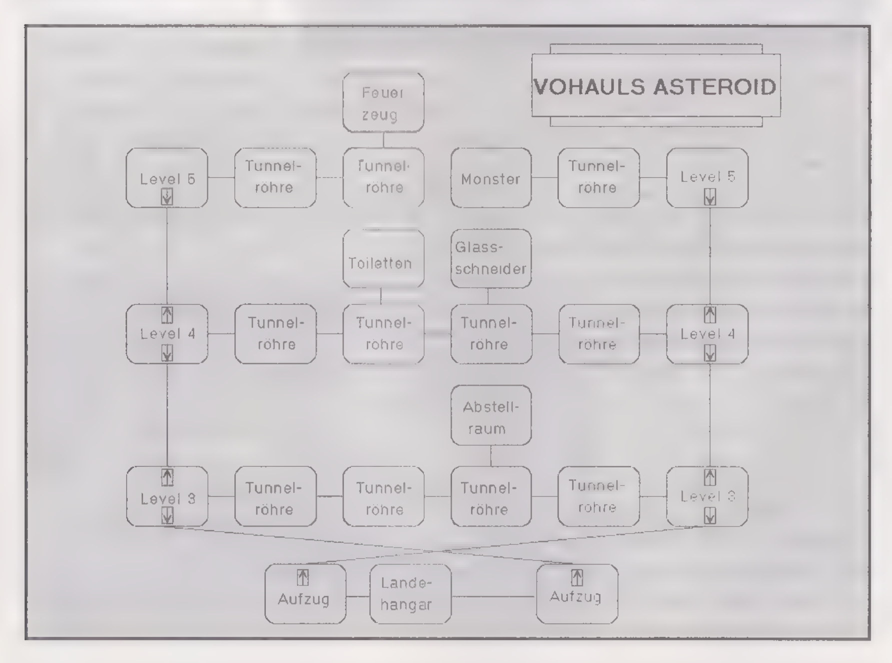
Gleichgültig, wie Roger das Problem auch löst, er besteigt den Aufzug und gelangt auf die obere Plattform. Das Raumschiff steht unverschlossen bereit, und sofort nutzt Roger diese unverhoffte Chance. Er besteigt das Schiff, schaltet die Hauptenergieversorgung ein, trifft alle notwendigen Startvorbereitungen und schwebt in Richtung Weltraum davon. Nach dem Erreichen der Minimalhöhe stellt Roger die Kontrollinstrumente erneut und startet in die Weiten des Universums. Doch die Freude an der neugewonnenen Freiheit währt nicht lange. Noch bevor sich Roger Gedanken über den Kurs machen kann, leuchten die Bildschirme des Raumschiffs auf, und Vohauls Fratze grinst Roger entgegen. Tja, war wohl nichts mit dem gemütlichen Heimflug nach Xenon, Vohaul hat die Kontrolle über das Raumschiff und lenkt den Flieger zu seinem Hauptquartier auf dem Asteroiden. Hilflos sitzt Roger vor den Instrumenten, als das Raumschiff den Kurs wechselt und nach kurzer Zeit auf Vohauls Asteroiden landet.

☞ **166 Punkte**

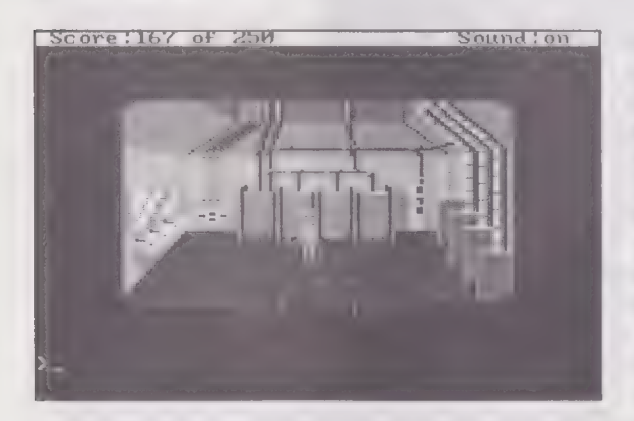
Nachdem das Summen der Motoren abgeklungen ist, verläßt Roger das Raumschiff. Das erwartete Empfangskomitee bleibt jedoch aus, von Vohauls Wachen ist weit und breit nichts zu sehen. Auch gut, denkt Roger und setzt seinen Weg über den westlichen Laufsteg fort. Vorsichtig tastet er sich in die feindlichen Bereiche des Asteroiden vor, erreicht aber unbehelligt einen Aufzug, der zu den anderen Etagen führt. Roger liest die Bedienungs-



instrumente und entscheidet sich, die Sache von oben nach unten anzugehen. Er drückt den entsprechenden Knopf und verläßt den Aufzug wieder in der fünften Etage. Die Untersuchung der Raumschiffebene droht schon langweilig zu werden, als Roger zwischen zwei Käfigen eine Tür entdeckt und zielsicher den Öffnungsmechanismus betätigt. Ein ihm schon ein wohlvertrauter Geruch schlägt ihm entgegen. Na bravo, Roger, das sind Instinkte - du hast sie gefunden, die Hausmeistertoilette. Trotz des aufkeimenden Heimwehs durchsucht Roger den Raum nach



brauchbaren Gegenständen und wird trotz der Dunkelheit schnell fündig. Eine weitere Untersuchung dieser Ebene des Raumschiffs fördert eigentlich nur unangenehme Überraschungen zu Tage. Roger macht sich auf, die vierte Etage zu überprüfen.
☞ **168 Punkte**



Als sich die Aufzugtür öffnet, kommt ihm ein Reinigungsroboter entgegen. Ohne mich, denkt Roger und erinnert sich an die bösen Erfahrungen, die er an Bord der Deltaur mit diesen hinterhältigen Maschinchen gemacht hat. Er wartet also ab, bis der mechanische Putzteufel außer Sicht ist und verläßt dann den Aufzug. Auf der Personaltoilette informiert sich Roger über die neuesten Wandparolen und nimmt das Toilettenpapier aus der Kabine mit. Wer weiß, wie lange dieses Abenteuer noch dauert. Auf dem weiteren Weg durch diese Etage wird Roger noch ein zweites mal fündig. Hinter einer anderen Tür ergattert er einen kleinen, aber scharfen Gegenstand, der ihm noch einmal gute Dienste leisten wird. Von der guten Ausbeute der Suchaktion begeistert, festigt sich Rogers Entschluß, die dritte Ebene nach der gleichen Methode zu durchkämmen, und auch hier garantiert die hausmeisterliche Spürnase den Erfolg.
☞ **171 Punkte**

Schwer bepackt sucht Roger den Weg zurück zum Landeplatz und entdeckt die Gangway, die in den unteren Bereich der Anlage zu führen scheint. Er steigt hinunter, als ihm bewußt wird, daß er schon ungewöhnlich lange Zeit keinen Ärger mehr gehabt hat. Und das ändert sich auch - und zwar sofort. Kaum hat Roger den Gang betreten, als vor ihm eine Barriere aus dem Boden schnellt und den Gang versperrt. Er wendet sich in die andere Richtung und siehe da, eine zweite Sperre erhebt sich aus dem Boden, und Roger sitzt in der Falle. Plötzlich bewegt sich der Boden unter seinen Füßen und der größer werdende Spalt verheißt nichts Gutes (ein Bad wäre lang-



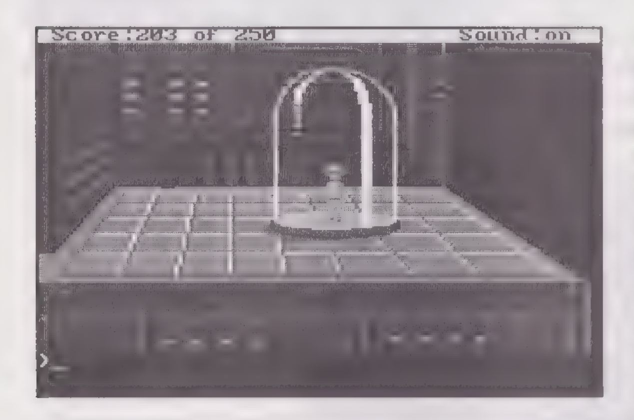
sam schon angebracht, aber ein Säurebad ist die reine Übertreibung). Blitzschnell packt Roger seien Toilettensauger aus, befestigt ihn an der Wand und hält sich an dem nützlichen Utensil fest, als der Boden unter seinen Füßen verschwindet. Kurz danach schließt sich der Spalt wieder und erleichtert löst Roger seinen Griff. Die Barrieren verschwinden und Roger nimmt die Erforschung des Kellertraktes wieder auf.

☞ **191 Punkte**

Den eingebauten Hindernissen nach zu urteilen, befindet sich Roger in der Nähe von Vohauls Kommandozentrale. Er hat kaum ein paar Schritte getan, als ein sehr bedrohlich aussehender Roboter seinem Programm freien Lauf läßt und in unfreundlichster Absicht auf Roger zusteuert. Abenteuererfahren, wie Roger inzwischen nun mal ist, tritt er erst mal den Rückzug an und bringt sich auf der Rampe in Sicherheit. Gegen gut dressiertes Personal aus Metall und Elektronik ist mit roher Gewalt kaum etwas auszurichten, Technik läßt sich nur durch Technik aufhalten, schließt Roger messerscharf und begibt sich wieder ins Kellergeschoß. Die Roboter sind verschwunden und Rogers geschultem Auge fallen sofort die Wassersprinkler an der Decke des Kellerganges auf. Wasser - das ist es,

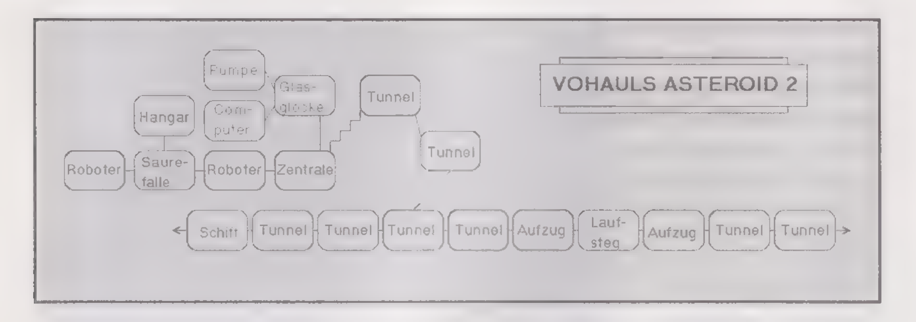


was die Blechkisten am wenigsten mögen. Roger kramt den Papierkorb aus seinem Gepäck, stellt ihn auf den Boden und wirft das Toilettenpapier hinein. Mit dem Feuerzeug aus dem Overall steckt er das Ganze in Brand, und nach wenigen Sekunden lösen die Temperaturfühler die Sprinkleranlage aus. Vorsichtig bewegt sich Roger zum Westende des Ganges, aber das Feuer und die Sprinkleranlage haben ihre Wirkung getan. Die Roboter bleiben in ihren Boxen, und ungehindert erreicht der pfiffigste Hausmeister der Galaxis die Tür am Ende des Ganges. Lautlos gleitet die Tür beiseite, und Roger steht in Vohauls geheimer Kommandozentrale.
☞ **203 Punkte**



Vohaul persönlich begrüßt Roger in der Kommandozentrale. Der Bösewicht sitzt vor seinen Kontrollinstrumenten, bereitet den Abschuß seiner geklonten Versicherungsvertreter vor und lädt Roger herzlich ein, den Niedergang der Zivilisation auf Xenon zu verfolgen. Roger betrachtet sich die unzähligen Versicherungsvertreter, und in einem Anfall von Heldenmut erstürmt er die Empore, um Vohauls Pläne ein weiteres Mal zu durchkreuzen und Xenon dieses grauenhafte Schicksal zu ersparen. Ungehindert erreicht er die oberste Stufe, wird dann aber urplötzlich zum Versuchskanichen für Vohauls neueste Erfindung. Der Verkleinerungsstrahl erfasst Roger, zerlegt ihn in seine molekularen Einzelteile und baut ihn unter der Glasglocke in Miniaturgröße wieder zusammen. Erfreut über den erfolgreichen Abschluß des Experiments wendet sich Vohaul wieder den Kontrollen zu, um sein Teufelswerk endgültig zu beenden. Solchermaßen unbeobachtet greift Roger seinen Glasschneider und befreit sich aus der peinlichen Situation.
☞ **208 Punkte**

Vohaul ist so mit der Durchführung seiner Rachepläne beschäftigt, daß ihm der Ausbruch unseres Helden nicht auffällt. Roger erforscht währenddessen



die Konsole und erkennt sofort, daß sein unglücklicher Zustand nicht nur Nachteile hat. Die Belüftungsschlitze auf der linken Seite geben ein beständiges Summen von sich. Roger schaut durch die Schlitze der Abdeckung, kann aber nichts erkennen. Kurzentschlossen klettert Roger durch die Lüftungsschlitze, und als er sich im Inneren des Gerätes umsieht, wird ihm klar, daß er einen Volltreffer gelandet hat. Er befindet sich im Herzen von Vohauls Überlebenssystem. Zwei Pumpen versorgen das Monstrum mit Blut und Sauerstoff. Sofort erkennt Roger seine Chance. Er sucht den Raum gründlich ab und findet schließlich ein Schild an der Wand. Er liest das Schild, und unwillkürlich wird ihm warm ums Herz - der Notschalter für Vohauls Überlebenssystem befindet sich vor ihm an der Wand. Roger überlegt nicht lange und drückt den Knopf. Na also, gute Reise Vohaul!



☞ **218 Punkte**

Roger verläßt die Kammer wieder durch die Lüftungsschlitze und beobachtet Vohauls Todeskampf. In seinem Haß aktiviert der Tyrann das Startprogramm für die Versicherungsvertreter, bevor er leblos auf den Boden sinkt. Roger nimmt nun die Funktionen der Kontrollkonsole etwas genauer in

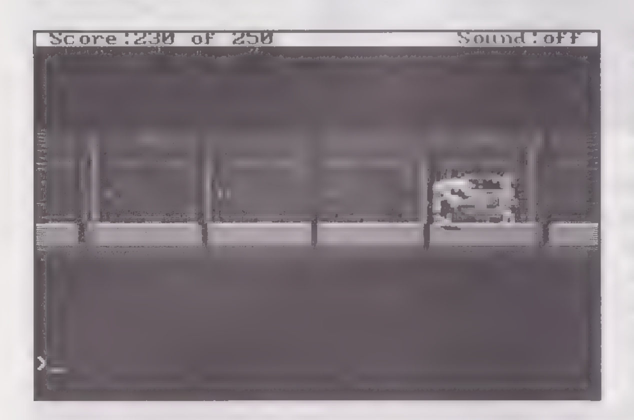


Augenschein. Er schleicht am Rand der Konsole entlang und entdeckt den Kontrollrechner für den Miniatur-Strahler. Er schaltet den Rechner ein, vergibt das entsprechende Kommando und eilt zurück zur Glasglokke. Der Strahl des Gerätes erfasst Roger erneut, und Sekunden später steht er in Hausmeister-Originalgröße wieder auf der Empore. Die Vertreter-Clone sind verschwunden, die Startsequenz ist aktiviert und schon wieder liegt es in Rogers Hand, seinen Heimatplaneten vor dem Untergang zu retten. Er durchsucht die leblose Gestalt Vohauls und findet den Code, der den Abbruch des Startvorganges ermöglicht. Er geht zurück zum Computer und stoppt den Start der Invasion.
☞ **228 Punkte**

Xenon ist somit durch Rogers selbstlosen Einsatz zwar gerettet, aber noch muß unser Held sein eigenes Fell in Sicherheit bringen, denn die Selbstzerstörungsautomik des Asteroiden läuft nach wie vor. Die Treppe, die von Vohauls Plattform nach oben führt, reizt Rogers Neugier. Er steigt nach oben und betritt einen gläsernen Tunnel, der im freien Weltraum um den Asteroiden herumläuft. Das kleine Kästchen neben der Tür entgeht Rogers Aufmerksamkeit nicht, und nachdem er das Kästchen geöffnet hat, kommt eine Sauerstoffmaske zum Vorschein. Sicher ist

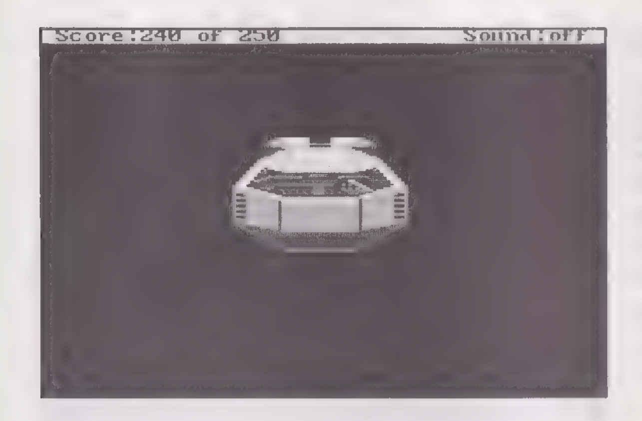


sicher, denkt Roger und setzt die Maske auf, bevor er dem Tunnelverlauf weiter folgt. Die Tunnelröhre verwinkelt sich und folgt der äußeren Form des Asteroiden. Kurz bevor Roger das Ende der Röhre erreicht, zeigen sich die ersten Auswirkungen der Hitze und die Aussenwand der Röhre bekommt einen Riß, durch den zischend der Sauerstoff in den freien Weltraum entweicht. Roger atmet heftig den Sauerstoff aus seiner Maske ein und setzt seinen Weg zum Tunnelausgang fort.
☞ **230 Punkte**



Roger ist froh, diese Gefahr überstanden zu haben und legt seine Sauerstoffmaske ab, als er wieder ein intaktes Deck des Asteroiden erreicht. Langsam wird es mulmig, und es ist höchste Zeit, den Asteroiden zu verlassen, der schon gefährlich in die Atmosphäre des Planeten eingetaucht ist. Roger wendet sich nach rechts und sucht nach einer Lösung des Transportproblems. In einer Sektion des Asteroidendecks findet Roger die Erfüllung seiner Träume. Ein kleines Rettungsboot ist startbereit an der Aussenwand befestigt und lädt zu einem kleinen Ausflug ein. Der straußenähnliche Roboter, der die Rettungsboote bewacht, gehört gottseidank einer ebenso zuverlässigen wie langsamen Modellreihe an. Bevor der Roboter reagieren kann, steht Roger schon vor der Einstiegsschleuse und hat den Öffnungsknopf betätigt. Die Straußenimitation kommt daraufhin doch gefährlich nahe, und Roger flüchtet in die Aufzughalle. Als ihm der Roboter nicht mehr folgt, schleicht er zurück und springt schnell durch die geöffnete Schleuse. Der Bereich des Rettungsbootes gehört nicht zum Zuständigkeitsbereich des Wachroboters, und so nimmt Roger gemütlich Platz, lehnt sich zurück und aktiviert die Startsequenz.
☞ **240 Punkte**

Alle Achtung, Roger Wilco! Das war doch mal was. Schon wieder sind Vohauls schändliche Absichten durch das Eingreifen unseres unfreiwilligen

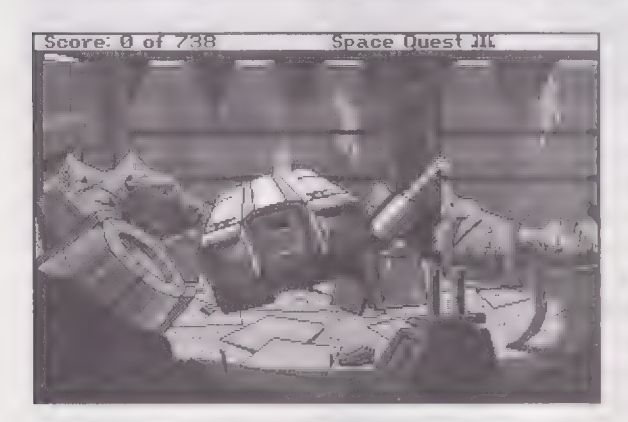


Helden kläglich gescheitert, und mit dem Rettungsboot gelingt Roger auch noch die Flucht vom verglühenden Asteroiden. Eigentlich alles perfekt für ein Happy-End mit anschließender Heldenfeier, wenn da nicht die kleine Kontrolleuchte wäre, die Roger auf den knappen Sauerstoffvorrat aufmerksam macht. Die Tanks der Sauerstoffmaske sind auch leer und es wird doch noch mulmig für unseren Helden. Aber keine Panik - in der Rettungskapsel befindet sich eine Tiefschlafkammer, Roger öffnet sie, legt sich hinein, und bald überkommt der wohlverdiente Schlaf unseren erschöpften Weltraumhausmeister. Da treibt er nun in den Weiten der Galaxis und harrt im Tiefschlaf den nächsten Abenteuern. Viel Glück, Roger Wilco. Bis später!

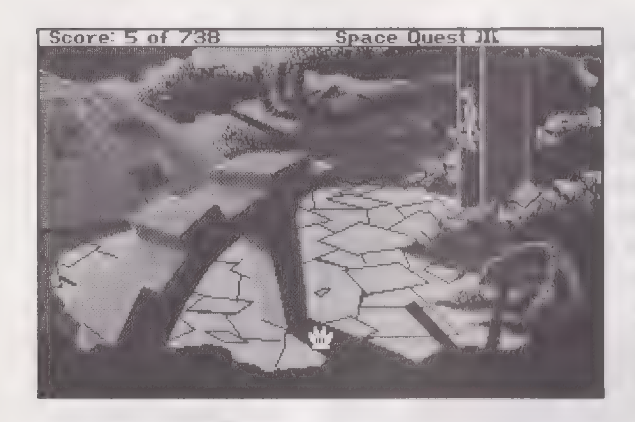
☞ **250 Punkte**

4. Space Quest III, The Pirates of Pestulon

Seit undenkbar langen Zeiten liegt der intergalaktische Hausmeister, Roger Wilco, in der Tiefschlafkammer des kleinen Rettungsschiffes. Mit Mühe und Not gelang ihm die Flucht von Vohauls explodierendem Asteroiden. Nur einen Haken hatte die Sache, das kleine Schiffchen war auf längere Reisen nicht vorbereitet und der Sauerstoff wurde unserem Freund langsam knapp. Um dem Erstickungstod zu entgehen, legte sich Roger in die Tiefschlafkammer des Schiffes und schläft seitdem traumlos vor sich hin (eine Pause hat er sich nach den letzten beiden Abenteuern hundertprozentig verdient). Durch unendliche Galaxien wurde sein Schiff getrieben, dessen Energieversorgung schon vor langer Zeit zusammengebrochen war. Kleine Asteroiden oder Felder aus Sternenstaub änderten den Kurs des antriebslosen Vehikel, in dem Roger brav vor sich hin schlummerte, während sein Schiff den nie endenden Kosmos durchkreuzte. Und so hätte unser Freund auch die nächsten Millionen Jahre verbringen können, gemütlich und geborgen im Tiefschlaf, aber Sie konnten es ja wieder nicht abwarten und mußten unbedingt Space Quest III auf Ihrem Rechner starten. Na gut, jetzt ist es passiert, und die Dinge nehmen ihren Lauf. Auf seiner ziellosen Reise wird das Schiff vom Ortungsstrahl eines robotergesteuerten Altmetallfrachters erfaßt und als Weltraumschrott identifiziert. Durch eine Öffnung im Boden des Frachters wird Rogers Schiff ins Innere des interstellaren Schrottsammlers gezogen. Als das Raumschiff unsanft zwischen den anderen Wracks abgesetzt wird, entriegelt sich der Schalter der Tiefschlafkammer, und langsam, ganz langsam kommt unser Held wieder zu sich und macht sich bereit zum nächsten, aufregenden Abenteuer.



Die Luke seines Raumschiffs öffnet sich, und da ist er wieder - Roger Wilco. Noch etwas orientierungslos (wer wollte es ihm verdenken) blickt Roger auf



die Wrackteile im Inneren des Frachters. Langsam weicht die Müdigkeit und Rogers alte Entschlossenheit meldet sich zurück. Er springt aus der Luke, und das Schiff gibt noch ein letztes Geräusch von sich, bevor die Energiereserven endgültigt verbraucht sind. Da steht er nun verlassen mitten im Weltraumschrott und rekonstruiert die Ereignisse, die ihn in diesen vergessen Winkel des Universums verschlagen habe. In seiner Tasche findet Roger den leuchtenden Edelstein, der ihm auf Labion so gute Dienste erwiesen hat. Die Leuchtkraft hat das Steinchen inzwischen eingebüßt, aber in einem Anflug von Sentimentalität steckt Roger den Brocken wieder ein. Die richtige Taktik bei Abenteuern hat Roger längst im Blut, und er macht sich daran, den herumliegenden Weltraumschrott auf brauchbare Utensilien zu untersuchen. Zwecklos, wie Roger nach einer Weile feststellt, das einzige Objekt das einigermaßen brauchbar ausieht, ein Tragflächen-Motivator, liegt unverrückbar am Boden. Er streunt weiter durch die Hallen des Frachters und untersucht die eingefangenen Wrackteile. Im südöstlichen Bereich des Schiffsfriedhofs stößt Roger auf ein Förderband, das in die oberen Ebenen des Müllfrachters führt. Kurzentschlossen springt er in eine der Schaufeln und es geht aufwärts ins Ungewisse.

☞ **5 Punkte**
(wie immer wenn's ins Ungewisse geht, sollten Sie mal wieder speichern).

Am oberen Ende des Förderturms wird Roger samt Schaufelinhalt unsanft auf einem Laufband abgeladen. Noch etwas benommen rappelt sich Roger wieder auf und schaut in den gefräßigen Schlund des Reißwolfs, der die Wrackteile in nette, daumennagelgroße Stückchen verwandelt (wurde auch Zeit, daß endlich mal was passiert). Mit dem sicheren Instinkt des Serienhelden hüpft Roger vom Förderband und klettert auf die Stahlschiene, die quer durch die Halle führt. Vorsichtig balanciert er in Richtung Westen, bis ein großer Kontrollraum auftaucht. Wie im Handbuch für Weltraumabenteurer



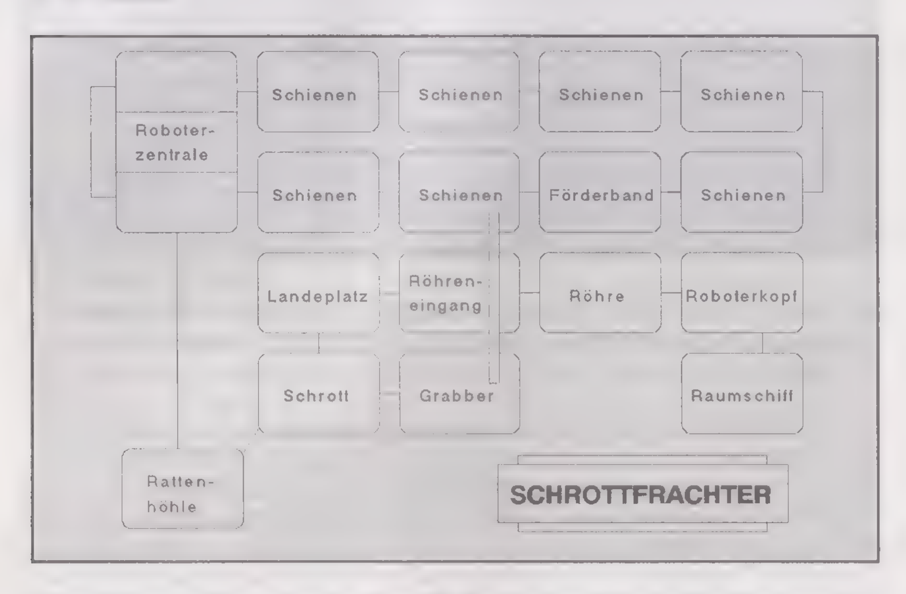
beschrieben, hält Roger inne und verschafft sich erstmal einen Überblick der Lage. Der Roboter, der die Kontrollen überwacht, sieht nicht unbedingt vertrauenerweckend aus, und Roger beschließt, den Blechtrottel möglichst wenig zu reizen. Er klettert in die Gondel, die unter der Stahlschiene hängt, greift sich fix die Kontrollinstrumente und fährt mit der Gondel zurück in Richtung des Reißwolfs.
☞ **15 Punkte**

Während er sich mit der ungewöhnlichen Seilbahn in luftigen Höhen über den Riesenhaufen Weltraumschrott bewegt, unterzieht Roger sein Gefährt einer genaueren Untersuchung. Vor sich entdeckt er einen Knopf, der mit "Kralle" gekennzeichnet ist - "endlich wieder Knöpfe" denkt Roger und drückt auf den Kontakt.

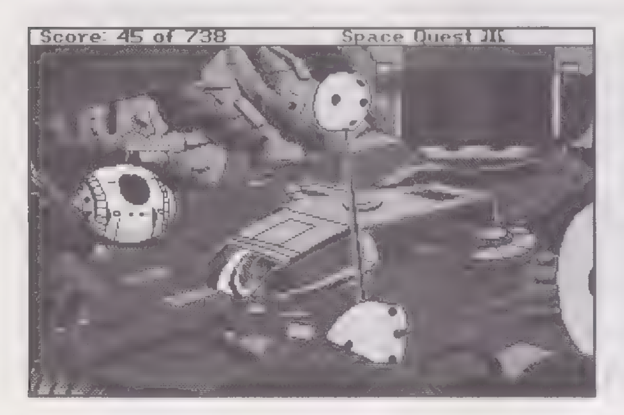
Aus dem Unterteil der Gondel löst sich die Kralle und sinkt langsam auf den Boden des Schrottfrachters, um brauchbare Metallteile zu sammeln. Nach mehreren vergeblichen Einsätzen der Sammelkralle erinnert sich Roger des Tragflächen-Motivators und wird im Nord-West Teil des Schiffsfriedhofs fündig. Die automatische Sammelkralle ortet den Tragflächen-Motivator, klinkt das Gerät ein und kehrt mit der



Beute zur Gondel zurück. Bravo, Roger Wilco - mühsam ernährt sich das Eichhörnchen, und das erste Teil zum Raumschiffbausatz hast du schon gefunden.
☞ **30 Punkte**



Obwohl Rogers Kenntnisse im Bereich des Raumschiffbaus eher begrenzt sind, erkennt er sofort, daß ein intakter Tragflächen-Motivator am besten in einem Raumschiff aufgehoben ist. Die Versuche, seinem eigenen Schiff neues Leben einzuhauchen, schlagen fehl, und Roger möchte sich schon wieder von dem unnützen Ballast befreien, als ihm das Wrack in der Süd-Westecke des Schrottplatzes wieder in den Sinn kommt.



Roger lenkt seine Gondel zurück an die Stelle, wo er das Wrack entdeckt hat, und nach einiger Anstrengung gelingt es ihm, den Tragflächen-Motivator in der Luke des ausgedienten Raumschiffs zu versenken.
☞ **45 Punkte**

So lustig eine Gondelfahrt auch ist, verspürt Roger langsam den Drang, in die unteren Bereiche des Frachters vorzudringen. Er lenkt sein Gefährt zurück zum Ausgangspunkt und klettert in Windeseile aus der Gondel. Bevor der Kontrollroboter reagieren kann, ist Roger schon in die Luke gesprungen und rutscht mit voller Fahrt in den Untergrund den Frachters.

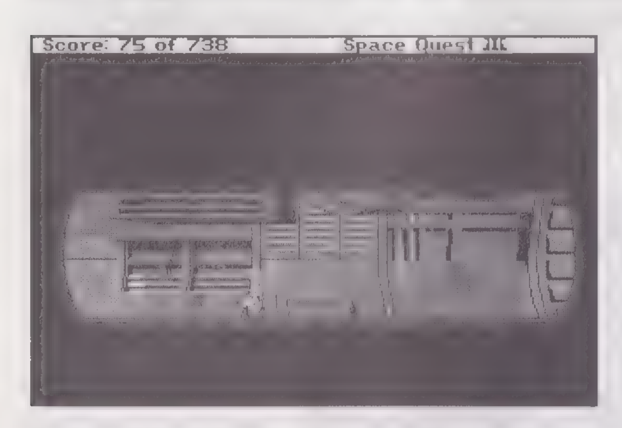
Nach seiner Rutschpartie landet Roger in einer Höhle, die wohl länger kein Hausmeister mehr betreten hat. Wild verstreut liegen die Wrackteile, und Rogers Aufmerksamkeit wird magisch von den Lampen angezogen, die die Höhle spärlich erleuchten. "Wo Licht ist, ist auch Schatten" schließt Roger blitzgescheit, merkt dann aber, daß diese Binsenweisheit ihn überhaupt nicht weiterbringt. Er unterläßt diese philosophischen Ausschweifungen und folgt statt dessen den Drähten, von denen die Lampen ihren Strom beziehen. Die Stromleitungen enden in einer dunklen Ecke der Höhle. Vorsichtig nähert sich Roger der dunklen Nische und findet schließlich die ominöse Stromquelle. Ein kleiner Atomgenerator summt in der Ecke fröhlich vor sich hin und produziert die Energie für die Lampen an der Höhlendecke.



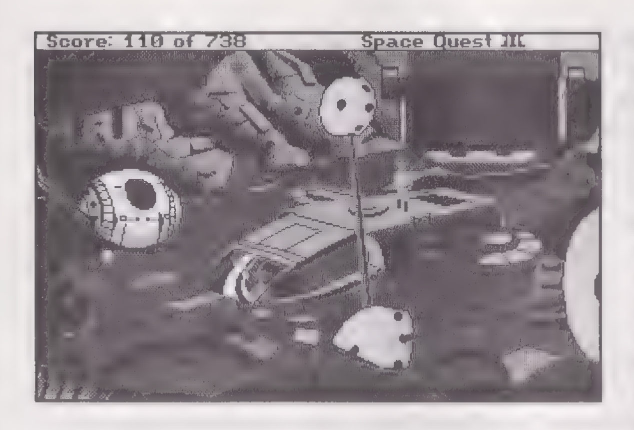
Ein Atomgenerator - das ist doch genau das, was Roger zu seinem Glück und dem Raumschiff noch fehlt. Roger sieht das ähnlich und packt das knuffige Kraftwerk kurzerhand ein. Mit dem Generator im Gepäck durchquert Roger langsam die nun dunkle Höhle und steigt auf die Leiter an der Westseite. Südlich von seinem Landeplatz erhebt sich Roger wieder aus dem Unter-

grund und steckt vorsichtshalber noch die Leiter ein. Na also, Roger Wilco - da ist schon wieder einiges an brauchbaren Gegenständen zusammenkommen.
☞ **75 Punkte**

Mit dem Reaktor in der Tasche passiert Roger sein altes Schiff und betritt die Tunnelröhre, die sich in östlicher Richtung auftut. Roger durchsucht die Röhre. Einige lose Drähte, die aus der Wandverkleidung heraushängen, erregen sein Interesse. Bei Elektroinstallationen jeder Art sind Drähte brauchbares Zubehör, und so steckt Roger ein, was er kriegen kann. Bei genauem Hinsehen wundert sich Roger über den Zustand der Tunnelröhre. Irgendwie beschleicht ihn das Gefühl, als hätte sich hier schon jemand oder etwas zu schaffen gemacht, aber die geschulten Augen unseres Oberhausmeisters können nichts entdecken. "Was soll's" denkt Roger und setzt seine Exkursion durch den Frachter fort. Plötzlich löst sich blitzschnell ein kleines graues Wesen von der Decke und greift Roger an. Die galaktische Superratte ist offensichtlich sehr sauer über Rogers Aktion mit dem Generator. Es gibt jedoch keine lange Diskussion.

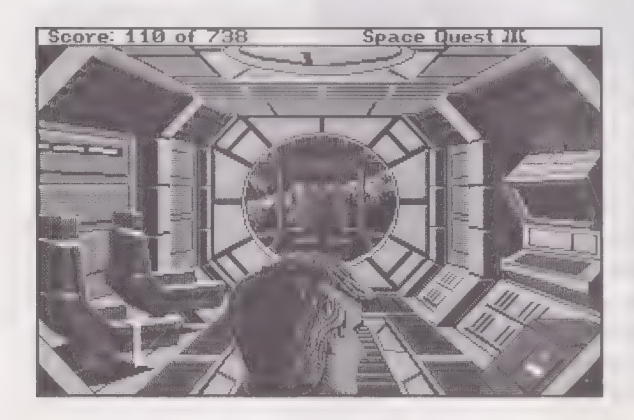


In dem kurzen Handgemenge zeigt die Ratte unserem Helden, wie beliebt Generatorräuber sind, und als sich Roger langsam wieder erhebt, fühlt er sich deutlich erleichtert. Der Reaktor ist weg und die Flucht mit dem Schiff vorerst unmöglich. Mit schlappen 60 Punkten aufzugeben, ist nicht Rogers Sache - und eine Idee, wo die galaktische Ratte den Reaktor versteckt haben könnte, hat Roger auch schon. Er kehrt zurück in die unterirdische Rattenhöhle und findet den Reaktor prompt an seinem alten Platz. Also, auf ein neues. Reaktor einpacken, ein Stückchen Draht aufsammeln, Leiter mitnehmen und auf geht's zum Raumschiff!
☞ **80 Punkte**



Mit soviel Cleverness hat die Ratte wohl nicht gerechnet, und Roger passiert diesmal ungehindert die Tunnelröhre. Er tritt aus der Röhre und findet sich in einem neuen Teil des galaktischen Müllräumers. Beeindruckt betrachtet Roger den Metallkopf eines alten Kampfroboters, als er ein Loch im rechten Auge des Blechkopfes entdeckt. Vorsichtig nähert er sich dem Roboterschädel und betrachtet sich die Sache genauer. Die Öffnung ist groß genug, und bevor die Ratte wieder auftaucht, klettert Roger in das zerborstene Auge hinein. Über eine Leiter gelangt unser Held abermals in den Untergrund. Und da ist es - in der Mitte liegt das Raumschiff, das Roger von der Gondel aus mit dem Tragflächen-Motivator bestückt hat. Sofort macht sich Roger an die Arbeit. Er stellt seine Leiter an die rechte Seite des ausrangierten Schiffes und steigt auf das rutschige Dach hinauf. Roger betrachtet das Schiff genauer, und es scheint noch ganz gut in Schuß zu sein. Er geht zur Luke, die im Dach des Schiffes erkennbar ist, öffnet sie und steigt in das Raumschiff.

☞ **100 Punkte**



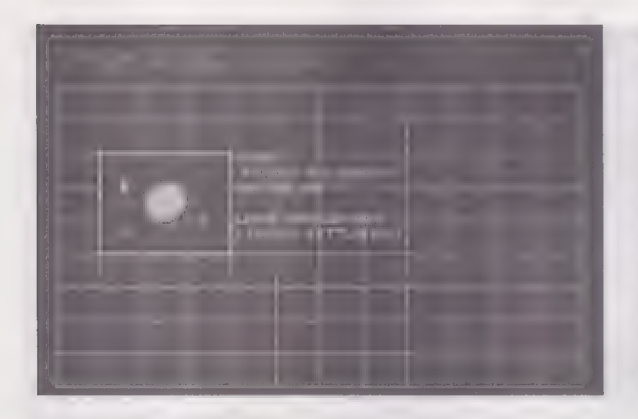
Das Innere des Schiffes ist in einem überraschend guten Zustand, und Roger schöpft neue Hoffnung. Ein fachkundiger Blick auf die Kontrollen gibt ihm Auskunft über die Flugfähigkeit des kleinen Raumers - eigentlich ist alles in Ordnung, bis auf den

Zustand der Energieversorgung. Das Loch auf der linken Seite des Kabinenbodens, in dem der Schiffsreaktor untergebracht war, ist leer. Wie praktisch, daß Roger gerade einen kleinen Reaktor im Gepäck hat. Er installiert das Kraftwerk in der vorgesehen Öffnung und löst auch das Problem der zu kurzen Drähte, indem er nochmals in sein Beutelchen greift und das passende Stück Draht hervorzaubert. (Merke: Nie ohne Reaktor im Gepäck größere Reisen unternehmen.) Na prima, dann kann's ja wieder losgehen. Die Energieversorgung ist gesichert, und gelassen nimmt Roger auf dem Pilotensitz Platz.
☞ **110 Punkte**

Der Bordcomputer ist wieder in Betrieb, und Roger macht sich mit den Kontrollen vertraut. Er schaltet die Antriebsaggregate und die Radarüberwachung ein, prüft noch einmal die Kontrollen, und mit einem leichten Brummen erhebt sich das Schiff aus dem Schrott. Schon steigt Rogers Laune, als die Reise plötzlich ein unerwartetes Ende nimmt. Die Radarüberwachung 
meldet ein Hindernis und stoppt das Schiff.



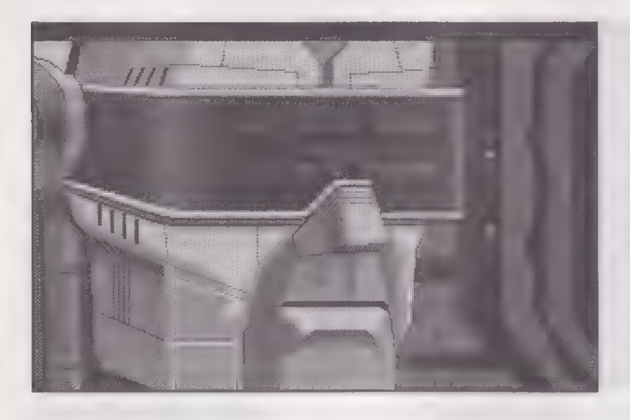
Ja, Roger Wilco. Das Schiffchen starten war nicht besonders schwer, aber den Frachter verlassen ist schon ein wenig problematischer. Fieberhaft sucht Roger nach einer Lösung, und sein Blick fällt erneut auf den Kontrollbildschirm des Piloten. Waffensysteme - das ist des Rätsels Lösung. Roger aktiviert die Bordwaffen und blickt auf einen neuen Kontrollschirm, der sich auf dem Kommandopult aufbaut. Neben der Zielvorichtung entdeckt er auf der rechten Seite eine Statusanzeige für den Schutzschild des Schiffes. Roger baut den Schild für die Front des Schiffes auf und drückt dann auf den Auslöser der Laserkanonen. Die Außenwand des Schrottfrachters wird aufgerissen, und ins Vakuum entweichende Luft reißt Roger samt seinem Schiffchen ins Weltall hinaus.
☞ **135 Punkte**



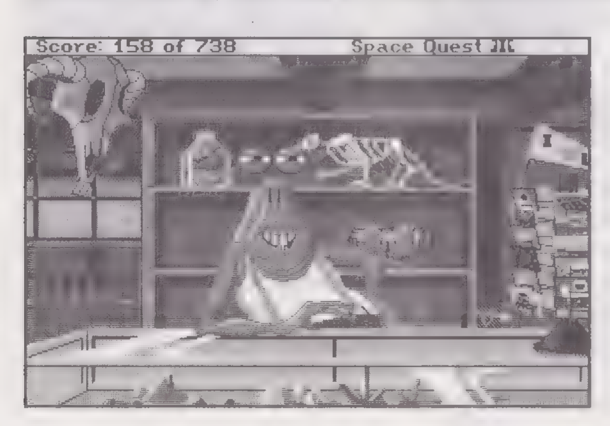
So, das wäre erstmal geschafft. Scharfsinn und viel Glück haben Roger wieder einmal geholfen, alle schwierigen Situationen unbeschadet zu überstehen. Nach den schlechten Erfahrungen bei seiner letzten Flucht, als der Sauerstoff frühzeitig zu Ende ging, schaltet Roger das Navigationsystem ein. In erreichbarer Nähe sollte es doch einen Planeten geben, auf dem sich ein Weltraumreisender von den vergangenen Strapazen erholen kann. Roger untersucht mit Hilfe des Scanners, welche Planeten in erreichbarer Distanz liegen. Der erste Planet, den der Scanner identifiziert, ist nicht unbedingt nach Rogers Geschmack. Ortega - ein scheinbar unbewohnter Planet vulkanischen Ursprungs, nicht unbedingt ein Quell der Erholung denkt Roger und setzt den Scanner erneut in Gang.

Die nächste Meldung erscheint Roger schon verführerischer - der Planet Phleebhut verfügt über eine leichte Atmosphäre und mindestens eine bekannte Siedlung. "Brauchbar" beschließt der intergalaktische Hausmeister, und der Computer berechnet den Anflug auf den Planeten. Roger aktiviert den Lichtgeschwindigkeits-Modus und lehnt sich entspannt zurück.
☞ **135 Punkte**

Roger hat also die brenzligen Situationen auf dem Frachter in gewohnter Manier gemeistert. Erleichtert nimmt er Kurs auf Phleebhut. Doch gar nicht allzuweit entfernt plant das Schicksal schon wieder einen Anschlag auf unseren Helden. Ein Roboterpolizist hat sich auf Rogers Fährte geheftet. Tja, Roger Wilco, man beschummelt eben keine Verkaufsautomaten, und wenn man es doch tut, sollte man nicht so dämlich sein, sich erwischen zu lassen. Natürlich ist es ewig her, sicher, in einem anderen Spiel war's auch - aber das Universum vergißt nichts und die Gippazoid Novelty Co. schon gar nicht. Lockpfeifen für labion'sche Terrorbiester sind nicht billig, und jetzt könnte es ungemütlich werden für Roger Wilco, der ahnungslos in seinem Raumschiff liegt und auf dem Planeten Phleebhut landet.

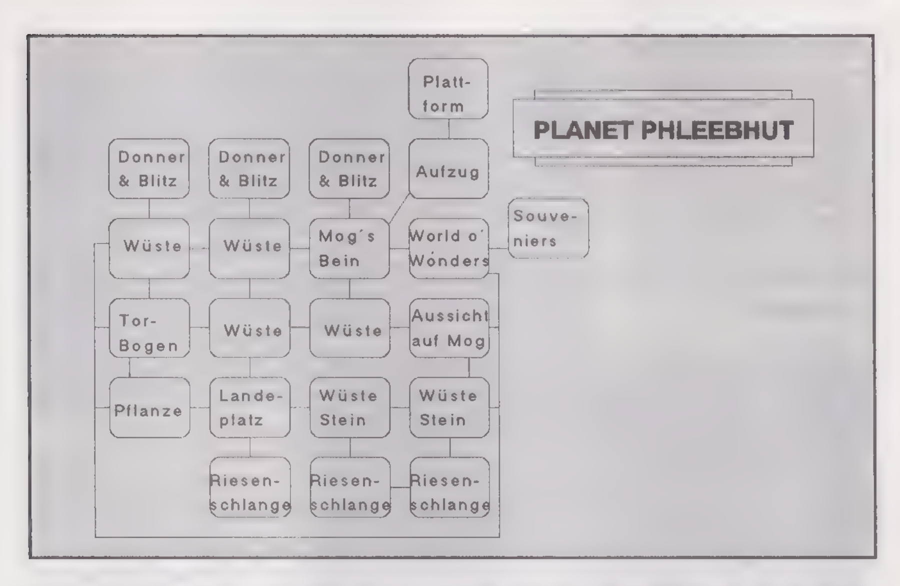


Nach der perfekten Landung auf Phleebhut sucht Roger nach der angekündigten Siedlung. Dem Raumschiff, das kurz nach ihm auf dem Planeten landet, schenkt er keine weitere Beachtung. Wie sollte unser heldenhafter Hausmeister auch ahnen, daß ihm wegen einer Blechpfeife der Garaus gemacht werden soll. Relativ unbeschwert zieht Roger also seiner Wege. Er wendet sich nach Süden, geht den Gefahren der Wüste, soweit er kann aus dem Weg, und erkennt am Horizont plötzlich ein furchterregendes Monstrum, das sich bei näherem Hinsehen als Metallnachbildung eines Weltraumungeheuers entpuppt. "Guter Werbegag" denkt Roger und fällt auch sogleich auf den Trick herein. Er betritt den Wüstensupermarkt. Dem exorbitanten Charme des Ladenbesitzers kann selbst Roger kaum widerstehen, und tief in seinem Innern bricht sich die Kauflust freie Bahn. "Zaster bräuchte man" (um genauer zu sein Buckazoids) denkt Roger und bietet dem Verkäufer seinen ehemals leuchtenden Edelstein an. Der Ladenbesitzer zeigt seine Begeisterung so deutlich, daß es für Roger kein Problem mehr ist, den Preis auf 425 Buckazoids in die Höhe zu treiben.



Erfreut über sein Verhandlungsgeschick kauft Roger alles, was der Händler ihm anbietet und verläßt dann frohgelaunt den Laden.
☞ **158 Punkte**

Tja, da sieht man mal wieder, wohin Konsumorgien führen können. Während Roger in heller



Begeisterung Hüte, Stangenorats und hitzebeständige Unterwäsche gekauft hat, wartet vor dem Laden der Polizeiroboter auf unseren Freund. Mit seelenlosen Polizisten ist nicht gut Schabernack treiben, und auch kleine Summen erreichen astronomische Höhen, wenn man in Schlafkammern unendlich lange durch die Galaxis torkelt. Der intergalaktische Polizist möchte die Kleinigkeit von 400.000 Buckazoids eintreiben, die sich inzwischen inklusive Zinsen angesammelt haben. Er gibt Roger jedoch noch eine Chance. Wenn Roger sein Schiff erreicht und fliehen kann, will der Roboter die ganze Sache vergessen. Mit diesem Angebot läßt der Roboter Roger wieder zu Boden und macht sich mit Hilfe seines Gürtels erneut unsichtbar. Renn, Roger, renn. An diesem Punkt gibt es



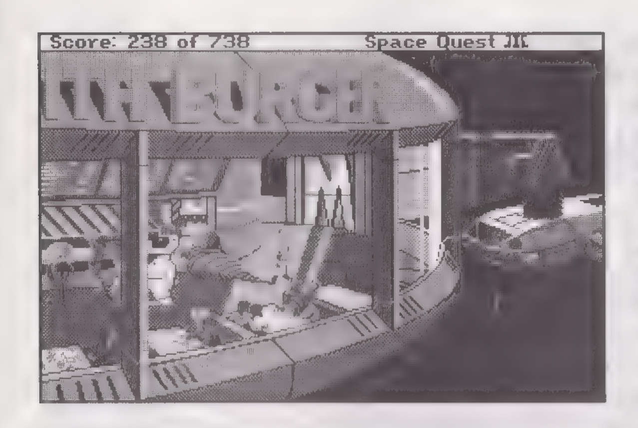
zwei Möglichkeiten, wie sich Roger den lästigen Blechtrottel vom Leib schaffen kann. Er geht in das Bein des Mog's, steigt in den Aufzug und fährt auf die obere Plattform. Über die Treppe erreicht er die Ebene mit dem Motor, wartet dort auf den Terminator und schleudert einen der Haken auf den galatischen Kopfgeldjäger. Aus dem Gleichgewicht gebracht, stürzt der Blechheini in das Räderwerk und Roger kann auf der unteren Plattform in aller Ruhe den unsichtbar machenden Gürtel in seinen Besitz bringen.

Die zweite Version ist etwas schwieriger zu lösen, bringt aber die volle Punktzahl.



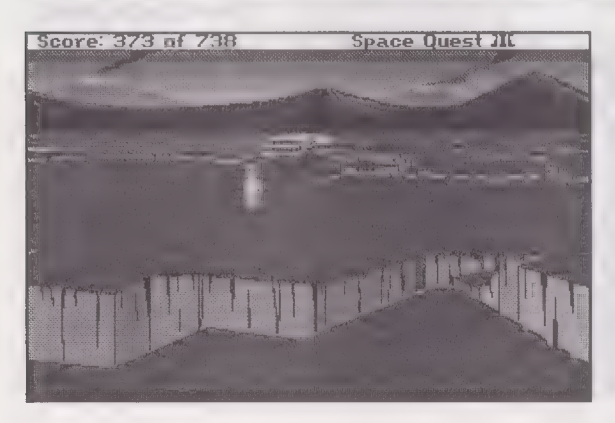
So schnell er kann, macht sich Roger auf den Rückweg zum Landeplatz. Aber er traut dem Blechpolizisten nicht und geht vom Schiff aus in Richtung Westen. Dort entdeckt er in einer Höhle eine Pflanze, die alles, was sich unter ihr bewegt, als willkommene Abwechslung des Speiseplanes ansieht. Roger versteckt sich am Pfeiler der Höhle und läuft schnurstracks nach Norden, als er die Fußspuren des unsichtbaren Roboters im Sand ausmacht. Der Roboterpolizist folgt ihm und läuft geradewegs in die Fangarme der Pflanze, die ihn mit einem schmatzenden Geräusch vertilgt. Den Gürtel, mit dem sich der Halunke unsichtbar gemacht hat, spuckt die Pflanze wieder aus, und mit Hilfe seines Stangenorats bringt Roger den Gürtel in seinen Besitz.
☞ **238 Punkte**

Roger startet sein Schiff und entkommt auch dieser unangenehmen Situation. Nach all der Aufregung wäre ein kleiner Imbiss nicht zu verachten. Gesagt - getan, Roger stellt den Kurs auf die galaktische Fast-Food-Insel ein. Ein Monolith-Burger wäre jetzt genau das richtige. Nach kurzer Flugzeit erreicht unser Hausmeister das Flug-In-Restaurant und betritt nach dem Andockmanöver den Fast-Food-Tempel. Nach einigen Zusammenstößen mit den



verschiedensten Lebensformen, kämpft sich Roger zum Tresen durch und bestellt sein Fun-Meal, denn Spaß hat er in der letzten Zeit wirklich recht wenig gehabt. Er sucht einen freien Platz und setzt sich, sein Mahl zu verspeisen (der Hunger treibt´s rein). Wie bei Spaß-Mahlzeiten so üblich, findet Roger einen kleinen, harten Gegenstand in seinem Monolith-Burger. Ganz nett, auf jeden Fall besser als das Essen, denkt Roger und steckt den Decodierungs-Ring in seine Tasche. Nach dem Essen verspürt Roger Lust auf ein wenig Unterhaltung und läuft zum Spielautomaten, der neben dem Tresen an der Wand steht.
☞ **258 Punkte**

Roger wirft eine Münze in den Automaten, und das Spiel geht los. Er versucht sein Bestes und verhilft den Hühnern zu mehr oder weniger glücklichen Landungen. Roger sammelt Punkte über Punkte (genau genommen 25) und sein alter Spieltrieb meldet sich zurück. Gerade als er ins Spielfieber kommt, zeigt der Bildschirm wirre Zeichen, die Roger mit seinen zwei Jahren Hausmeisterschule nun wirklich überhaupt nichts sagen. Aber Moment - der Decodierungsring aus dem Monolith-Burger könnte weiterhelfen. Roger benutzt den gefunden Ring, und sofort erscheint eine Decodierungstabelle, und plötzlich machen die vormals so wirren

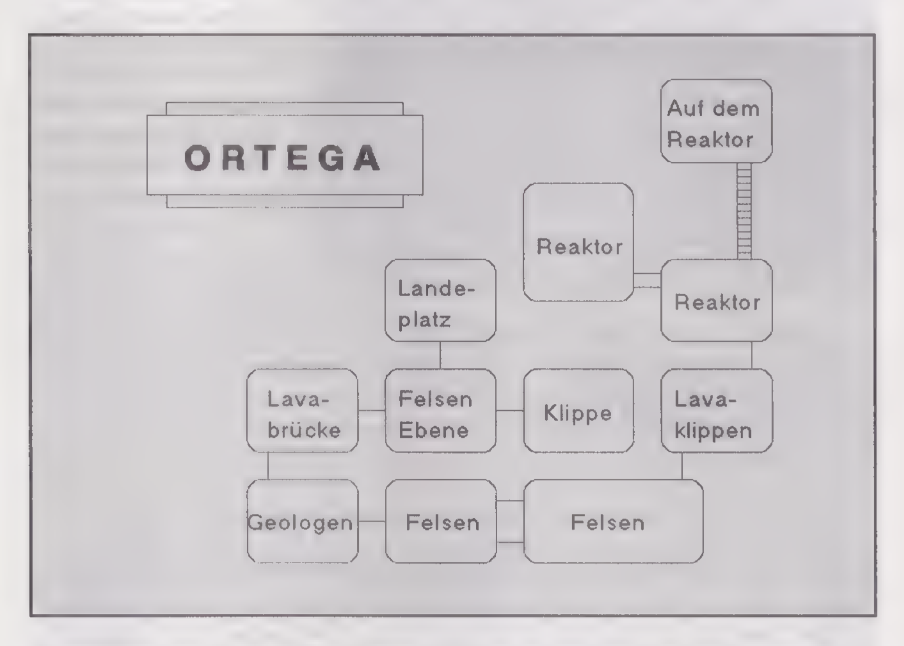


Zeichen Sinn. Schade, Roger Wilco, du kommst nicht zur Ruhe - gerade dem einen Abenteuer entkommen, schlitterst du schon in das Nächste. Aber was soll's. Alamiert von der codierten Nachricht, läßt Roger Spielwut Spielwut sein und besteigt sofort sein Schiff. Ortega heißt sein Ziel. Roger programmiert den Computer, und nach kurzem Flug erreicht er den Planeten.
☞ **378 Punkte**

Die Oberfläche des Planeten Ortega hält was der Computer versprochen hat. Der Planet ist vulkanischen Ursprungs und strahlt noch immer eine unmäßige Hitze aus. Bevor Roger sein wohltemperiertes Raumschiff verläßt, zieht er die Thermoweave-Unterwäsche an, die er so günstig im World-of-Wonder's-Supermarkt erstanden hat. So präpariert kann die Hitze unserem Freund nichts mehr anhaben, und Roger beginnt mit der Erkundung des Planeten. Er sucht in Richtung Westen und wandert über eine schmale Gesteinsbrücke auf das südliche Plateu. Während der Überquerung der Gesteinsbrücke macht Roger Bekanntschaft mit der Instabilität jungen Lavagesteins. Doch Roger läßt sich nicht beirren, hält die Richtung und betritt unversehrt die andere Seite des Plateus. Dort entdeckt er zwei Angestellte der ScumSoft Co., die mit verschiedenen geologischen Instrumenten die seismologische Aktivität der Planetenoberfläche vermessen. Hinter einem Felsen versteckt, beobachtet er die beiden Arbeiter und wartet in aller Ruhe, bis die Seismologen den Schauplatz verlassen. Jetzt hat Roger freie Bahn und untersucht seinerseits die geologischen Geräte der Meßstation. Ein Fernrohr lädt natürlich ein, und Roger wagt sofort einen Blick durch das Objektiv. Im Blickfeld des Teleskops entdeckt Roger den Schutzschirmgenerator für den Ortega-Mond Pestulon, der ruhig und gelassen seine Bahnen um den Mutterplaneten zieht. Nicht so gut wie der Ausblick den Larry Laffer durch sein Teleskop genießen kann, aber immerhin. Im westlichen Bereich der Baustelle findet Roger eine Kiste mit Sprengkapseln und eine Meßlatte, die auch nicht gerade unbrauchbar er-

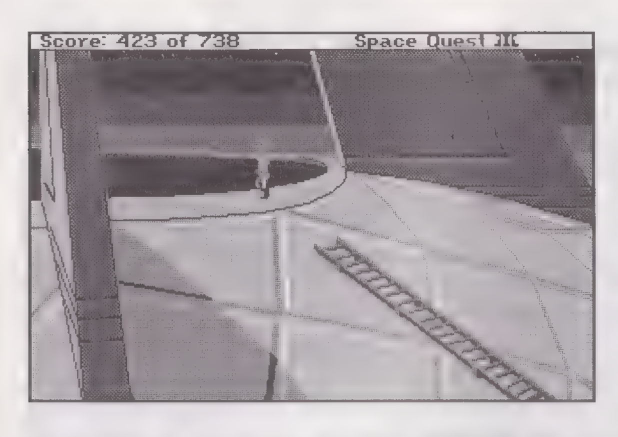


scheint. Beides steckt unser Hausmeister in seine unergründlich großen Taschen und trottet in Richtung des Schutzschirmgenerators davon.
☞ **418 Punkte**



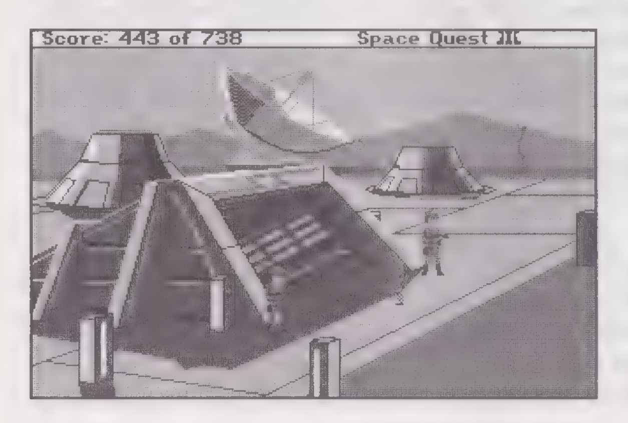
Roger bahnt sich seinen Weg durch die rissige und von Spalten übersäte Oberfläche des Lavaplaneten. Nach angestrengter Suche erreicht Chefhausmeister Wilco den Randbereich des Generators. Ein Aufstieg über die Felsen erscheint sehr unkomfortabel, und Roger findet am Ostrand der Steinbarriere einen kleinen Durchlaß, der ins Innere des Reaktors führt. Roger folgt dem Weg und dringt tiefer in das Reaktorgebäude ein. Er steigt die Stufen hinab und sucht zwischen den Aggregaten am Hallenboden den Durchgang zur Leiter, die er auf der anderen Seite der Halle erblickt.

Unbehelligt kommt er an das untere Ende des Leiter und beginnt sofort mit dem Aufstieg auf die Kuppel des Reaktorgebäudes. Oben angekommen blickt Roger in die Runde und genießt kurz das Panorama. Viel interessanter als die Vulkane am Horizont, erscheint jedoch die Öffnung in der Reaktorkuppel, von der aus der Energiestrahl nach Pestulon gesendet wird. Roger tritt vorsichtig an den Rand der Öffnung und schaut hinunter. Das ist die

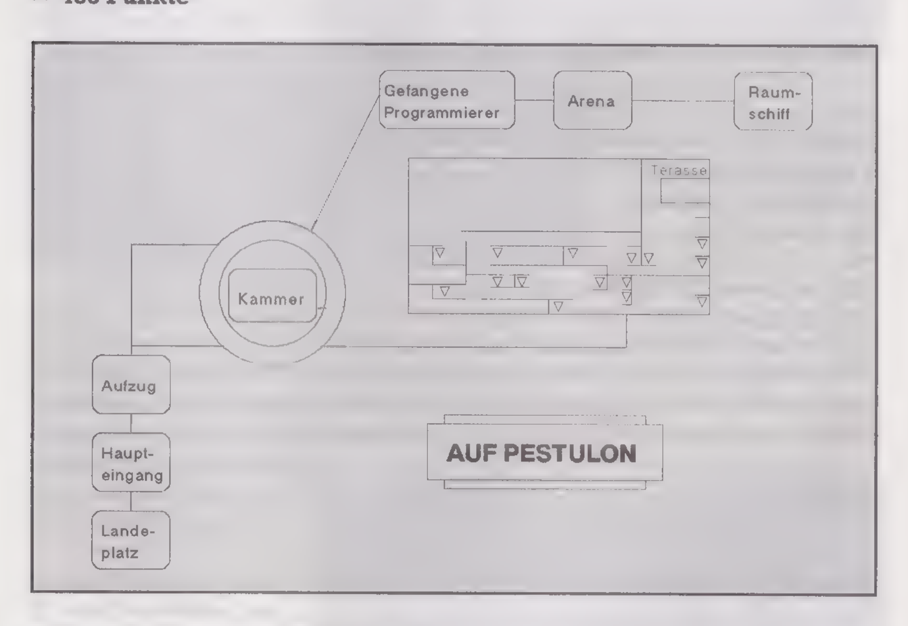


Energieversorgung für den Schutzschild um Pestulon, erkennt Roger sofort. Er holt die Sprengkapsel hervor und wirft sie in die Dunkelheit der Kuppelöffnung. Eine heftige Detonation erschüttert das Gebäude, und der Energiestrahl bricht augenblicklich zusammen. Der Weg nach Pestulon ist frei. Roger klettert von der Reaktorkuppel so schnell wie er kann hinunter und macht sich auf den Rückweg zum Landeplatz seines Raumschiffs. Kleine Hindernisse, die auf dem Rückweg unvermutet auftauchen, bewältigt Roger in wahrhaft olympischer Manier.
☞ **458 Punkte**

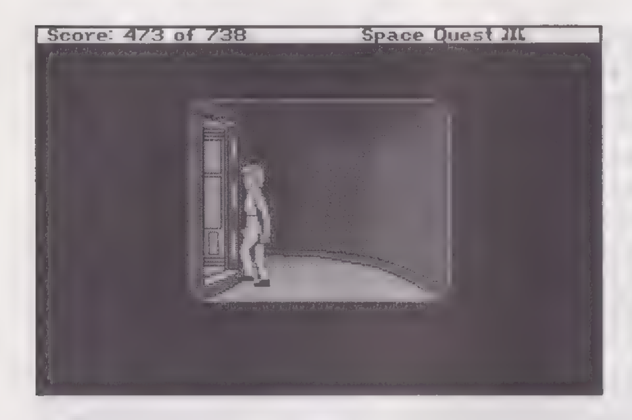
Er besteigt sein Raumschiff, setzt den neuen Kurs nach Pestulon und rast mit Lichtgeschwindigkeit auf sein nächstes Ziel zu. Der Anschlag auf den Reaktor hat seine Wirkung getan - der Schutzschirm um den Ortega-Mond ist deaktiviert, und unbemerkt gelingt Roger die Landung auf der Oberfläche des Mondes. Durch einen kleinen Wald mit sehr fremdartigen Bäumen schlägt sich Roger bis auf eine Lichtung durch, als plötzlich der Eingang der ScumSoft Co. vor ihm aus dem Dickicht auftaucht. So weit - so gut, denkt Roger und bleibt erst einmal in Deckung, um die Örtlichkeiten auszuspähen. Bevor Roger sich einen geeigneten Plan zurechtlegen kann, öffnet sich das Tor, eine Wachmannschaft verläßt den Komplex und



schwärmt in den Wald aus. Ganz unbemerkt scheint die Landung unseres Helden nicht geblieben zu sein. Roger zieht vorsichtshalber den Gürtel an, den er dem Robotpolizisten abgenommen hat. Er aktiviert den Gürtel, und innerhalb von Sekunden ist unser treuer Hausmeister unsichtbar. Unbemerkt schleicht er an den beiden Wachen vorbei, die am Eingang des ScumSoft-Komplexes Posten bezogen haben. Gerade als er am unteren Ende der Eingangstreppe angekommen ist, geben die Batterien des futuristischen Tarnkäppchens endgültig ihren Dienst auf. Roger drückt schnell den Knopf an der linken Seite der Eingangsschleuse, und schon ist er im Inneren des weitläufigen Gebäudes.
☞ **483 Punkte**



Hier müssen irgendwo die beiden Verrückten von Andromeda versteckt sein, deren Hilferuf Roger im Monolith-Burger Restaurant erreichte. Unverdrossen macht er sich auf Suche nach den beiden Unglücklichen. Der erste Raum zu seiner rechten zieht Roger magisch an. Einer inneren Eingebung folgend öffnet Roger die Tür, und siehe da - die Gerätekammer des ScumSoft-Hausmeisters offenbart sich Rogers leuchtenden Augen. Sofort durchstöbert Roger die Kammer und findet nach kurzer Suche einen alten Hausmeisteroverall und einen Abfallzerstäuber. Eine bessere Tarnung kann sich

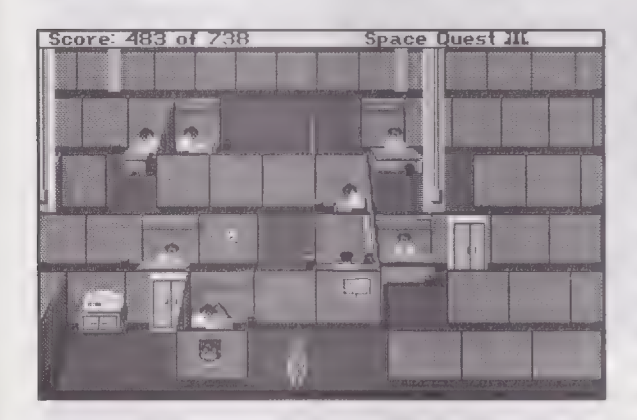


ein gelernter Hausmeister kaum wünschen. Roger streift den Overall über seine verdächtige Uniform, steckt den Abfallzerstäuber in die Tasche und tritt, vor weiterer Entdekkung sicher, auf den Korridor.
☞ **488 Punkte**

In seiner perfekten Tarnung sucht Roger nach weiteren Abzweigungen vom Hauptkorridor und gelangt durch den Eingang auf der linken Korridorseite in das Großraumbüro, von wo aus die finanziellen Transaktionen der ScumSoft Co. koordiniert werden. Glücklich, wer einen Abfallzerstöber sein eigen nennt - Roger schützt Geschäftigkeit vor und leert die Papierkörbe, während er durch das Labyrinth des Büros irrt. Aber bitte keinen Papierkorb auslassen. Ein Hausmeister, der an vollen Papierkörben vorbeigeht, ohne seine Arbeit zu erledigen, macht sich mehr als verdächtig. Also bitte, ein bißchen Konzentration. Auf diese Art und Weise dringt Roger immer weiter in das unübersichtliche Labyrinth vor und steht schließlich vor dem Büro des Chefs. Auch hier leert Roger den Papierkorb und verläßt eilig den Raum, bevor jemand dumme Fragen stellt. Hinter dem Büro des Chefs findet Roger eine Empore, die zum Innenhof des Gebäudekomplexes geöffnet ist. Roger blickt auf den Fuhrpark des Unternehmens und erblickt voller Freude inmitten der Schiffe sein eigenes Raumschiff. Aber bloß nicht auffallen. Er macht sich wieder an die Arbeit, und als er



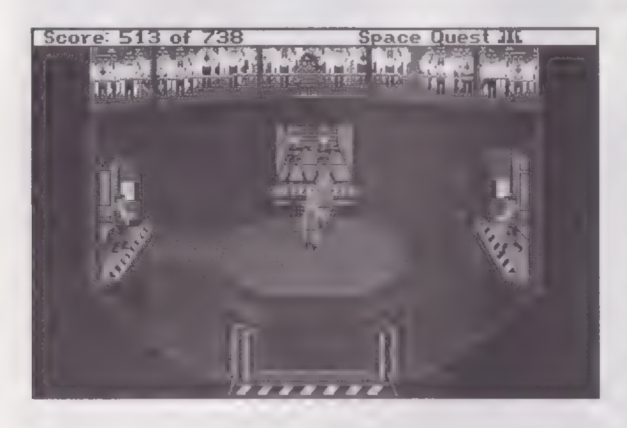
nochmals das Chefbüro passiert, steht die Tür offen, und das Büro ist verlassen. Nichts wie rein und die Sache genauer anschauen. Auf dem Schreibtisch findet Roger eine Schlüsselkarte. Als erfahrener Weltraumbummler weiß Roger, wie nützlich so ein Kärtchen in bestimmten Situation sein kann, und steckt die Karte ohne zu zögern ein.
☞ **493 Punkte**



In einem Büro dieser Größe muß doch mehr zu finden sein als nur ein albernes Schlüsselkärtchen. Roger macht sich an die Erkundung der weiteren Büroräume. Gewissenhaft leert er jeden Papierkorb, der ihm in die Quere kommt - die Tarnung funktioniert hervorragend. In der Nordwestecke des Bürotraktes findet Roger weitere, interessante Utensilien. An der Wand hängt das Konterfei des ScumSoft-Präsidenten. Auch nicht besser als das Original, denkt Roger. Der Photokopierer im Nebenraum bringt Roger auf eine Idee, er nimmt das Bild von der Wand und macht sich unbemerkt von dem Angestellten eine Kopie auf dem Kopierer. Er plaziert das Bild wieder an seinem alten Platz, steckt die Kopie des Scheusals in die Tasche und geht zum Ausgang des Büros zurück.
☞ **528 Punkte**

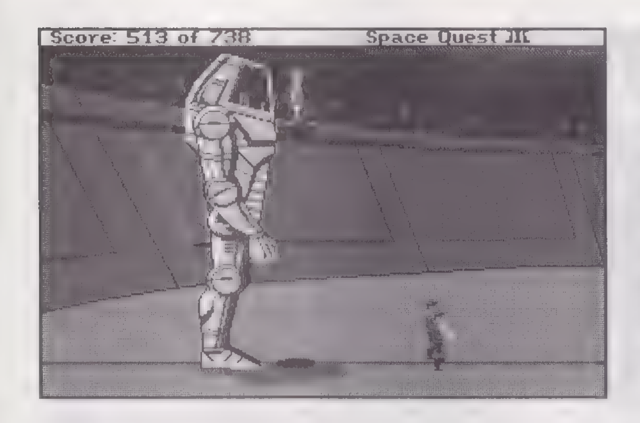
Roger verläßt die Büroräume und sucht den Korridor nach weiteren Zugängen ab. Schließlich erspäht er auf der rechten Seite eine Tür, die sich nur mit einer Schlüsselkarte öffnen läßt. Soviel Sicherheit hat ihren Grund, und Roger steckt sein Schlüsselkärtchen in den Leseschlitz des Gerätes. Die Karte wird akzeptiert, und das Gerät beginnt mit dem Scanvorgang zur Identifikation. Geistesgegenwärtig reißt Roger die Kopie aus der Tasche und hält das Bild vor die Scanvorrichtung. Das Gerät ist mit der Kopie zufrieden, und die Tür öffnet sich. Schnell geht Roger hinein und findet sich in einem großen Schacht wieder, in dessen Mitte die beiden Typen aus Andromeda auf einer Plattform stehen. Die beiden sind von einer seltsamen,

geleeartigen Masse umgeben. Roger drückt den Knopf auf seiner Rampe, und eine Brücke schiebt sich aus dem Boden auf die mittlere Plattform zu. Roger greift zu seinem Abfallzerstäuber, und Sekunden später sind die Unglücklichen befreit.



Doch die Freude währt nicht lange. Elmo, seines Zeichens Chef der ScumSoft Co., hat Rogers Aktionen von Anfang an beobachtet und hält eine schöne Überraschung für die Flüchtlinge bereit. Die Brücke fährt zurück, die Seitenwände heben sich und Elmo begrüßt Roger Wilco in seinem Imperium. Rogers Verhalten hat Elmo ziemlich geärgert und er beschließt, den intergalaktischen Hausmeister mit seiner Brot und Spiele-Philosophie zu überraschen. Die Tore werden wieder geöffnet, und Roger wird von Elmos Wachen zur Arena geführt.
☞ **533 Punkte**

Jetzt wird's haarig, lieber Roger. Die großen Kampfroboter sehen nicht so aus, als ob die Steuerung so einfach wäre, und Elmo, der kleine Widerling, hat mit Sicherheit heimlich geübt. Aber unseren Roger fragt sowieso keiner, ob er mitspielen möchte. Er wird zu seinem Roboter geführt und besteigt den Kontrollsitz im Kopf des Metallmonsters. Roger hat sich kaum mit den Kontrollen vertraut gemacht, da geht der Kampf schon los. Elmo walzt mit seinem Ungetüm auf ihn zu, und schon kommt es zum ersten Schlagabtausch. Mit jedem Schlag, den er einstecken muß, verliert Roger Energie, wogegen jeder Schlag, den er am Kopf von Elmos Roboter landet, den Energiezustand seiner Kampfmaschine verbessert. Findig, wie er ist, hat unser Hausmeister die Kampftaktik schnell durchschaut und kommt immer besser mit der Steuerung zurecht. Er treibt Elmo in die Ecke und versetzt ihm noch die entscheidenden Schläge. Die Energieversorgung von Elmos Maschine bricht zusammen. Der umstürzende Koloß reißt ein Loch in die Außenwand der Arena. Roger nutzt die allgemeine Verwirrung und flüchtet



durch die klaffende Lücke aus der Arena. Er findet sich im Innenhof der Scum-Soft Co. wieder und rennt, verfolgt von Elmos Deppen, auf sein Schiff zu. Er springt in den Pilotensitz und startet in den Weltraum.
☞ **626 Punkte**

Die beiden Softwareprogrammierer aus Andromeda sind ebenfalls an Bord und haben in den Passagiersitzen Platz genommen. Roger überprüft die Kontrollen und stellt fest, daß der Antrieb für die Lichtgeschwindigkeit nicht funktioniert.



Doch was wäre das für ein Abenteuer, wenn ein defekter Lichtgeschwindigkeitsantrieb das einzige Problem im großen Finale bliebe. Und richtig, bevor Roger und seine beiden Gäste etwas unternehmen können, ist ihnen die Verfolgergruppe von Pestulon schon auf den Fersen (geben Sie's zu - Sie warten schon die ganze Zeit auf eine zünftige Raumschlacht). Aber unser Held hieße nicht Roger Wilco, wenn er sich so kurz vor dem Ziel von ein paar Raumschiffen aufhalten ließe. Roger schaltet das Waffensystem ein, aktiviert die Schutzschirme, schießt, wie es sich für Weltraumhelden gehört, auf alles, was sich bewegt und vertreibt die Angreifer.
☞ **726 Punkte**



Nachdem Roger das Problem mit den feindlichen Schiffen in bester Zorro-Manier gelöst hat, nehmen sich die zwei Programmierer des defekten Lichttriebwerks an - ruck-zuck ist der Lichtgeschwindigkeits-Antrieb wieder funktionstüchtig und Roger gibt Gas. Ach so, ein Problem gab's noch. Der Navigationscomputer ist defekt, und das Schiff steuert orientierungslos durch den Weltraum, auf das nächste schwarze Loch zu. Na bravo, vom Regen in die Traufe. Unwiderstehlich wird das winzige Schiffchen vom Gravitationsfeld des schwarzen Loches angezogen und verschwindet schließlich im Gravitationszentrum. Bange Minuten vergehen, und als das kosmische Loch das Schiff wieder ins normale Raum-Zeit Kontinuum schleudert, befinden sich unsere Freunde über einem unscheinbaren, blauen Planeten. Das Schiff landet an der Westküste eines größeren Kontinents. Kaum hat das Raumschiff aufgesetzt, werden die verrückten Freaks aus Andromeda auf der Stelle engagiert, Rogers Abenteuer in kleine, summende Kisten einzuprogrammieren. Einen Hausmeister braucht das Unternehmen gottseidank nicht, und Roger startet wieder in die Weiten des Universums. Ist auch besser so, Roger. Oder willst du wirklich Hausmeister sein, auf einem relativ langweiligen Planeten in einem abgelegenen Seitenarm der Galaxis? Da warten doch noch andere Abenteuer auf unseren Helden. Also, gute Reise, Roger. Bis später.

☞ **738 Punkte**

5. Space Quest IV, Roger Wilco and the Time Rippers

Alle Freunde von Roger Wilco werden den pangalaktischen Hausmeister mit seinem Faible für unerwartete Abenteuer sicherlich schon vermißt haben. Die Geschichten und Ereignisse auf Kerona, Rogers heldenhaftes Verhalten auf Labion, als er die schrecklichen Pläne Vohauls durchkreuzte und der bisherige Schlußpunkt der Weltraum-Saga, als Roger die verrückten Programmierer aus ihrem Verlies auf Pestulon befreite, sind Ihnen wahrscheinlich noch in guter Erinnerung. Das Letzte, was wir von unserem Helden sahen, waren die Kondensstreifen des Raumschiffs am blauen Himmel Kaliforniens, nachdem er die beiden Computer-Freaks vor dem kleinen Softwarehaus abgesetzt hatte. Danach verloren sich seine Spuren in den Weiten der Galaxis.

Die beiden verrückten Programmierer erwiesen sich als dankbare Gestalten und haben eine weitere Space-Quest-Folge zusammengestrickt. Und die Mühe hat sich diesmal wahrlich gelohnt - in 256 Farben darf sich unser Freund diesmal die unbekannten Welten und extraterrestrischen Wesen anschauen, die er auf seinem neuesten Abenteuer kennenlernen wird.

Auch an der Darstellung der Landschaften haben die Programmierer herumgefeilt, und was dabei herausgekommen ist, wird Roger ebenso erfreuen wie Sie, da Sie unseren Helden wider Willen auch diesmal auf seinen abenteuerlichen Streifzügen begleiten dürfen. Viele Landschaftsteile werden gescrollt, so daß sich Roger durch eine fast reale Welt bewegen kann. Auch der Musikgenuß sowie die Umweltgeräusche lassen das Weltraumabenteuer zum reinen Vergnügen werden.

Nach seinen Abenteuern in den verschiedensten Gegenden der Galaxis bekommt es Roger mit einer ganz anderen Materie zu tun. Die Time Rippers haben es diesmal auf Roger Wilco abgesehen. Ein Auftrag aus der Zukunft gibt Roger Gelegenheit, ein zweites Mal sein Heimatplaneten Xenon vor dem quasi schon erfolgten Untergang zu retten. Durch sämtliche Zeit-Epochen führt die Jagd, und Rogers Chancen, die Sache in den Griff zu bekommen, sind auf dieser abenteuerlichen Reise eher als winzig zu bezeichnen. Wollen wir mal sehen, was unserem cleveren Hausmeister einfällt und welche Hilfe Sie zum Gelingen der verwirrenden Jagd durch die Zeit beitragen konnen.

Wir gelangen wieder zu unserem Freund, der sich immer noch auf dem Rückflug nach Xenon befindet, seinem geliebten Heimatplaneten, den er seit Space Quest II nicht mehr gesehen hat. Im Bewußtsein, einen guten Job erledigt zu haben, indem er die beiden Programmierer aus der Gefangenschaft auf Pestulon befreite, beschließt Roger, einen kleinen Zwischenstop auf dem Planeten Magmetheus einzulegen, bevor er endlich nach Xenon zurückkehrt.

Doch wie sollte es anders sein - wie man's macht, macht man's falsch (besonders bei Roger trifft dies wohl zu) - und schon während seines Anflugs auf Magmetheus erregt Roger wieder die Aufmerksamkeit einer sehr nachtragenden Macht in der Galaxis.

Auf Magmetheus finden wir Roger an einem seiner Lieblingsorte - der Weltraumgleiter steht geparkt direkt vor der Tür einer Weltraumhafenbar, in der Roger seine Abenteuer zum Besten gibt und mit seinen Übertreibungen verschiedene Spezies langweilt. Bevor Roger jedoch weiteres Weltraumgarn spinnen kann, betreten zwei sehr unfreundlich aussehende Androiden die Bar und bitten Roger höflich, aber bestimmt vor die Tür. Und plötzlich blickt Roger wieder in die Fratze Vohauls', den er seit dem Ende von Space Quest II eigentlich nicht mehr erwartet hatte. Auch wenn es sich nur um eine Holographie handelt, die vor Rogers Augen auftaucht, ist unser Held doch sichtlich erstaunt. Wie schon einmal gesagt, mit solch exzentrischen Gesellen wie Vohaul ist nicht gut Kirschen essen, und tatsächlich, Vohaul ist immer noch sauer wegen der Geschichte mit dem Asteroiden und verschiedenen anderen Vorkommnissen, an denen Roger beteiligt war.

Und damit sich Roger in Zukunft nicht wieder in Vohauls Angelegenheiten einmischen kann, sollen ihn die beiden Roboter gleich an Ort und Stelle in Biomasse verwandeln. Tja, das war's, Roger Wilco, werden Sie denken, und fast haben Sie Recht - wenn da nicht noch dieser Auftrag aus der Zukunft wäre, den Roger unbedingt noch erledigen muß, bevor er das Zeitliche segnet. Eben diese zwei Helfer, die von diesem Auftraggeber engagiert wurden oder noch werden, helfen Roger aus der mißlichen Lage und ermöglichen ihm die Flucht. Mit einer tragbaren Zeitmaschine öffnen sie einen Zugang zur Zeit, und bevor Roger lange Fragen stellen kann, findet er sich schon im Zeitstrom wieder und rast vorbei an Tausenden von Jahren und Ereignissen, um schließlich auf einem Planeten wieder aus dem Zeitstrom herausgeschleudert zu werden. Langsam blickt Roger sich um - der Planet kommt ihm bekannt vor.

Offensichtlich muß hier ein Kampf stattgefunden haben, überall entdeckt Roger Trümmer und zerstörte Gebäude. Plötzlich realisiert Roger, wo er sich befindet. Das ist Xenon, sein Heimatplanet, nur leider zerstört und ein paar tausend Jahre nach seiner Zeitepoche, so um Space Quest XII herum. Na dann, Roger, du hast es mal wieder geschafft - das Abenteuer beginnt.

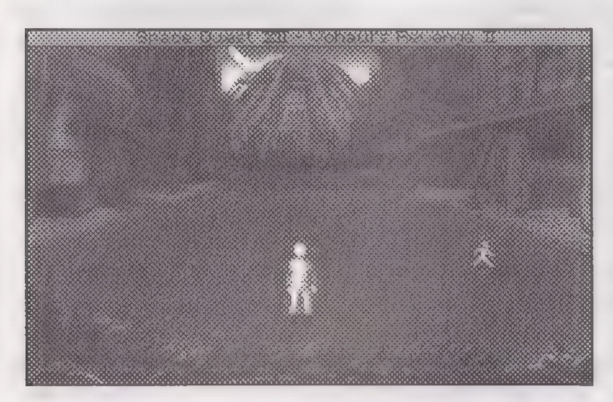
Da steht er nun auf seinem Heimatplaneten, unser Roger Wilco. Die Ankunft hatte sich Roger allerdings etwas anders vorgestellt, aber wer erst einige tausend Jahre nach seiner eigenen Zeitrechnung wieder auftaucht, darf sich eigentlich über nichts wundern. So blickt Roger nun ratlos in das Trümmerfeld, das einst der blühende Planet Xenon war. Bevor Roger jedoch in dumpfes Brüten versinkt, meldet sich sein untrüglicher Instinkt und sofort wird Roger klar: da ist was faul auf Xenon. Die Gebäude zeigen eindeutige Zeichen von Kämpfen und der aufgetürmte Schutt ringsumher tut ein weiteres, Rogers Zweifel zu bekräftigen.

Ganz langsam wird Roger klar, daß er mal wieder in eins dieser unfreiwilligen Abenteuer geraten ist und plötzlich kommen ihm die drei wichtigsten Fragen in den Sinn, die sich ein echter Abenteurer stellen sollte. Wie komme ich hierhin? Was mache ich hier? Und wie komme ich wieder raus? Na bravo - das sind genau die Fragen, deren Beantwortung auch uns interessiert, und mit ein wenig mehr Aktivität werden sich bestimmt einige Hinweise finden lassen, die uns der Beantwortung dieser Fragen näher bringen.

Nach dieser universellen Erkenntnis spürt Roger die lange vergessen geglaubten Heldengelüste wieder in sich aufsteigen und macht sich unverzüglich auf den Weg. Bei seiner Wanderung durch die Ruinen Xenons sollte Roger den Kontakt mit umherschleichenden Gestalten vermeiden, da die Ausstrahlung dieser Gesellen nicht unbedingt symphatisch ist. Der Anblick der Medusa war ein Zuckerschlecken dagegen, und da Roger nicht mal einen Spiegel im Gepäck hat, sollte er bei Erscheinen eines dieser Schattenwesen lieber das Weite suchen.

Endlich kommt Bewegung in unseren Helden, und da der Durchgang nach Süden und Norden durch Schutthalden versperrt ist, wendet sich Roger nach Osten. Auch hier bietet sich das gleiche Bild, zerstörte und beschädigte Gebäude und nichts als Trümmer. Bei der Untersuchung der Trümmer entdeckt Roger ein Seil, und wie nützlich so ein Seil sein kann, weiß Roger nur zu gut. Es ist zwar kurz und schon sehr angegriffen, aber der Jäger- und

Sammler-Instinkt ist auch bei Roger noch nicht ganz verschwunden. Und was nicht niet- und nagelfest ist, wird bei Abenteuerspielen sowieso erst einmal mitgenommen.
☞ **5 Punkte**



Mit dem erbeuteten Seil steigt Rogers Zuversicht und sein Tatendrang. Ein kleiner automatischer Hase, der ständig seinen Weg kreuzt, erregt Rogers Aufmerksamkeit, und er beschließt, sich das Spielzeug einmal genauer anzusehen. Er setzt seinen Weg nach Norden fort. Der große Pfeiler im anschließenden Bild scheint Roger gerade recht für einen kleinen Hinterhalt - zudem ist der Steinsockel auch als Schutz gegen die unliebsamen Begegnungen mit den gräßlichen Schattenwesen sehr brauchbar. Verstecken ist immer noch besser als Verbrennen - also bitte kein falscher Stolz. Sobald Roger hinter dem Pfeiler Position bezogen hat, nimmt er das Seil aus seiner Tasche und legt die Schlinge aus.



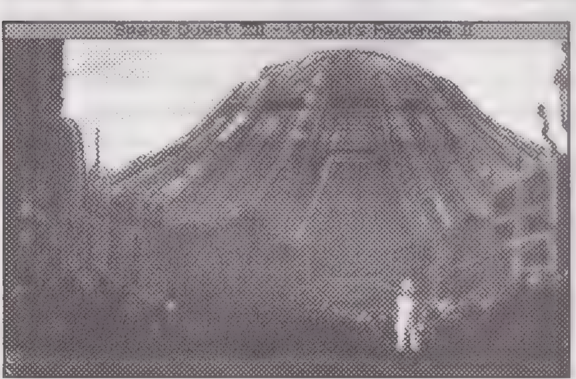
Jetzt heißt es warten - und schon taucht der trommelnde Hase auf. Der Rest ist reine Routine, im richtigen Augenblick zieht Roger die Schlinge zu und zerrt den Spielzeughasen hinter den Pfeiler. Das Seil war wohl doch nicht mehr das Beste und löst sich bei dieser Aktion endgültig in seine Bestandteile auf, aber den Hasen steckt Roger in seinen Beutel.

Bei der Untersuchung des Blechnagers entdeckt Roger die Batterie, die den kleinen Trommler antreibt. Nicht schlecht, denkt Roger, ein bißchen Energie in Dosen kann nicht falsch sein und entfernt die Batterie aus dem Hasen.
☞ **18 Punkte**



Der Weg weiter nach Osten ist nicht ganz ungefährlich. Da selbst in ferner Zukunft die Gesetze der Schwerkraft noch ihre Gültigkeit behalten, sollten Sie also den Weg nach Osten fortsetzen. Sie brauchen sich um weitere Planung des Kurses keine großen Gedanken mehr zu machen - die Erfahrung des freien Falls mit einfachem Aufschlag hat Roger in den vorhergehenden Abenteuern oft genug gemacht, so daß ihm eine weitere Erforschung des Planeten in Richtung Westen weitaus sinnvoller erscheint.

Nun erreicht Roger das ehemalige Zentrum der Stadt, in dem bei seinem letzten Besuch noch das Leben pulsierte. Roger überzeugt sich vom traurigen Zustand der Gebäude, und plötzlich entdeckt er das erste Lebenszeichen in der verwüsteten Stadt. Aus dem unheimlich anmutenden Gebäude im Hintergrund strahlt Licht. Da der Weg nach Norden jedoch versperrt ist, spart sich Roger die Erforschung dieser Erscheinung für eine spätere Gelegenheit auf und bewegt sich vorsichtig weiter in Richtung Westen.



An der nächsten Kreuzung findet Roger einen zurückgelassenen Panzer, der deutliche Spuren der stattgefundenen Kämpfe aufweist. Durch ein Loch in der Panzerung wagt unser Hausmeister einen Blick in das Innere des Gefährts und erblickt eine Granate, die im Panzer zurückgelassen wurde. Das wäre doch eine schöne Ergänzung für die Ausrüstung eines professionellen Abenteurers - ein Stück hochexplosive, instabile Munition, das jederzeit ohne große Vorankündigung in Luft fliegen kann.

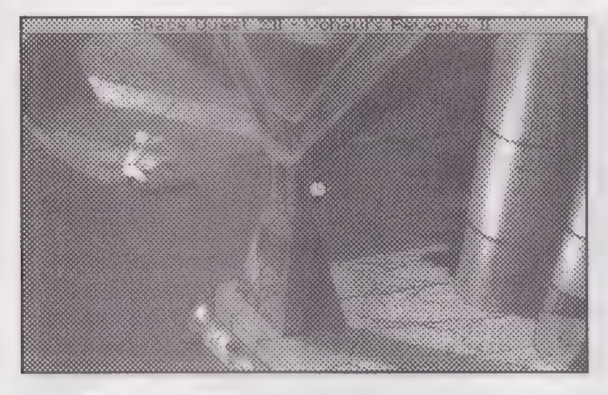
Na los - Sie lieben doch das Risiko, also die Granate eingepackt und ganz schnell abspeichern. Roger bewegt sich nun in Richtung Süden und trifft auf einen verlassenen Transportgleiter, der einen sehr mitgenommen Eindruck macht.



Das einzige was, Rogers Interesse weckt, ist das Handschuhfach des Transporters, das er sofort einer genauen Untersuchung unterzieht, die einen kleinen Laptop-Computer zum Vorschein bringt. Praktisch, praktisch, überlegt Roger und packt den Laptop zu seinen anderen Utensilien. Daß die Batterie aus dem Trommelhasen auch noch den Laptop zu neuem Leben erweckt, beweist aufs Neue, daß Glück zumindest ebenso wichtig ist wie Verstand.

☞ **26 Punkte**

Die Oberfläche des Planeten gibt auch bei eingehender Untersuchung keine weiteren Geheimnisse preis, und so beschließt Roger, dem Untergrund der Stadt ein wenig mehr Aufmerksamkeit zu schenken. Im Osten des Stadtgebietes befindet sich ein Kanaldeckel, der Roger zum Einstieg in die Unterwelt verführt.



Seines Zeichens Hausmeister, hebt Roger in Windeseile die Metallabdeckung vom Kanalschacht ab und verschwindet in der Kanalisation von Xenon-City.

Ach ja - haben Sie eigentlich vorhin die instabile Granate aus dem Panzerwrack mitgenommen? Wir haben Sie ja gewarnt! Jetzt steht er da, unser Roger Wilco, mit hochbrisanter Munition im Gepäck - sehen Sie also zu, daß Sie das Zeug so schnell wie möglich wieder loswerden. Am besten bringen Sie es zum Panzer zurück und legen es GANZ VORSICHTIG wieder dorthin, wo Sie es gefunden haben. Viel Glück! Sie können natürlich auch sofort die Restore-Funktion nutzen. Wer ohne Granate reist, darf die Unterwelt des Planeten sofort betreten.
☞ **31 Punkte**

Über den Kanalschacht erreicht unser Hausmeister den Kontrollraum der Kanalanlagen unter Xenon. Im Gegensatz zu den chaotischen Verhältnissen auf der Oberfläche des Planeten ist der Kontrollraum voll erhalten. Beim Anblick der dicken Staubschicht, die den Raum bedeckt, brechen die hausmeisterlichen Instinkte bei Roger wieder durch, und nur mit Mühe kann er sich von einer gründlichen Reinigung der Örtlichkeit zurückhalten.

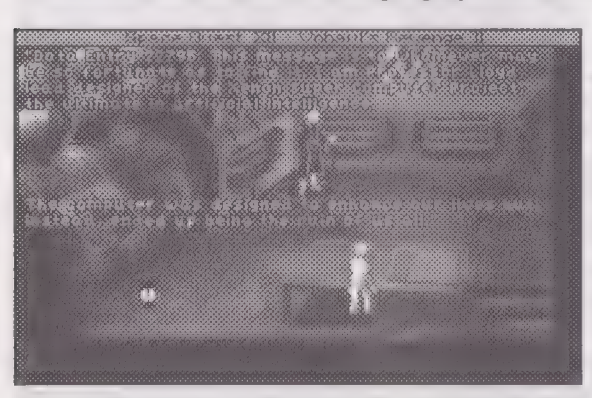
Bei näherem Hinsehen entdeckt Roger wieder etwas Brauchbares, ein Glas steht auf dem Kontrolltisch und wartet anscheinend sehnsüchtig auf einen neuen Besitzer.

Ohne langes Zögern packt Roger den kleinen Behälter zu den anderen Kleinigkeiten, die er während seines Aufenthaltes auf Xenon bis jetzt gesammelt hat. Unter der altmodischen Schreibtischauflage findet Roger schließlich einen kleinen Schaltknopf versteckt, den er unbekümmert aktiviert. Plötzlich geht ein Summen durch den Kontrollraum, und auf dem flachen Podest, das Roger schon vorher ins Adlerauge gefallen war, erscheint die Projektion eines sehr ehrwürdig aussehenden Mannes. Es ist der



letzte Hilferuf der Xenon-Zivilisation an jeden, der diese Aufzeichnung jemals zu sehen bekommen sollte. Der alte Mann stellt sich als Professor Lloyd vor, Chefentwickler des Super-Computer-Projekts, das den Höhepunkt der Forschung in der künstlichen Intelligenz darstellte. Das Projekt geriet aber leider etwas aus der Bahn, und der Computer, der erschaffen worden war, das Leben der Bevölkerung auf Xenon gerecht und voraussehend zu organisieren, brachte Krieg und Elend (eine todtraurige Geschichte).

Dem Computer wurden damals weitgehende Kompetenzen übergeben, die Wetterkontrolle und die Verteidigungssysteme unterlagen schließlich seiner Kontrolle und drei Jahre lang funktionierte das System reibungslos.

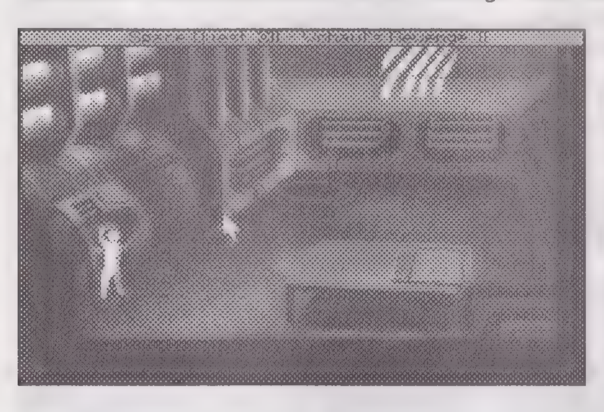


Das Übel begann damit, daß eine Weltraumexpedition einige alte Datendisketten in einem billigen Pappkarton von der Reise mit zurückbrachten. Auf dem Pappkarton standen in bunten Buchstaben die Worte "LEISURE SUIT LARRY", was jedoch keiner der Gelehrten als Warnung verstand. Da mit dem Inhalt der Disketten keiner der Verantwortlichen etwas anfangen konnte, wurden die Dateien in den Super-Computer überspielt, der eine detaillierte Analyse der Vorgänge erstellen sollte. Ob es nun ein Virus auf dem Datenträger oder der geistige Wert der Disketten selbst war, wird wohl niemals geklärt werden - der

Effekt war auf jeden Fall katastrophal. Der Computer verselbständigte sich, und jegliche Kontrolle über den Superrechner war verloren. Kurz darauf erschien auf allen Bildschirmen der Satz "WILCO MUST PAY", und der Computer begann einen Krieg gegen die Bevölkerung von Xenon mit ihren deren Waffen.

Einige wenige schafften die Flucht auf andere Planeten. Ein kleiner Haufen von Widerstandskämpfern leistete weiter Gegenwehr, wurde aber letztlich von manipulierten Kameraden, den sogenannten "Cyborgs" verraten. (Roger erinnert sich an die grauslichen Gestalten, die auf der Oberfläche ihr Unwesen treiben.) Zu allem Überfluß mußten die letzten Gelehrten dann auch noch erfahren, daß der Computer das Rätsel der Zeitreise gelöst hatte. Als letzte Handlung schickte Professor Lloyd seine zwei besten Männer aus, die Technologie für Zeitsprünge an sich zu bringen. Plötzlich dämmern Roger die Zusammenhänge - die beiden Männer auf Magmetheus, die Reise durch den Zeitstrom und seine Ankunft auf Xenon. Der letzte Satz, den Professor Lloyds Projektion von sich gibt, stimmt Roger leicht nachdenklich. Er ist wirklich die letzte Hoffnung für den Planeten Xenon. Schon wieder unser Roger, der mit weichen Knien erst einmal diese Flut an Informationen und Erkenntnissen verarbeiten muß.
☞ **43 Punkte**

Denken, das kann Roger immer noch am besten in vertrauter Umgebung, die seiner Hausmeisterseele die notwendige Ruhe und Geborgenheit gibt - da schweift sein Blick zur Eingangsschleuse der Kanalisation. Ein anderer Weg aus dem Kontrollraum ist nicht zu finden, und Roger betritt mit gemischten Gefühlen das Kanalsystem.



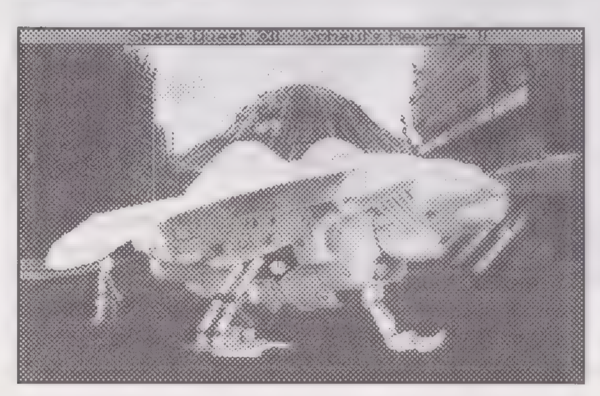
Kaum ist er in das System eingedrungen, fällt hinter ihm die Tür ins Schloß, der Rückweg ist versperrt. Unerschrocken, wie Roger nun einmal ist, geht er die Tunnelröhre in Richtung Süden und folgt dem Verlauf des Kanals. Die

Erkundung des Untergrunds gestaltet sich aber eher langweilig, keine brauchbaren Gegenstände in Sicht und auch sonst entdeckt Roger nichts Besonderes. Nach der Biegung am Westende des Tunnelsystems sprudelt aus einer Öffnung in der Wand eine grüne, schleimige Masse, die Roger sofort als wenig genießbar erkennt. Roger spurtet bis zur mittleren Abzweigung und stellt sich dort in Position, um eine Probe der widerwärtigen Substanz mit dem Glas aufzufangen. Abenteurer, die weniger schnell schalten als unser Super-Hausmeister, können warten, bis die Masse zum Stillstand gekommen ist, und dann gefahrlos die Probe holen. Das gibt aber Abzüge in der B-Note.



Danach verläßt Roger das Kanalsystem über die Leiter in der Mitte der westlichen Röhre.
☞ **48 Punkte**

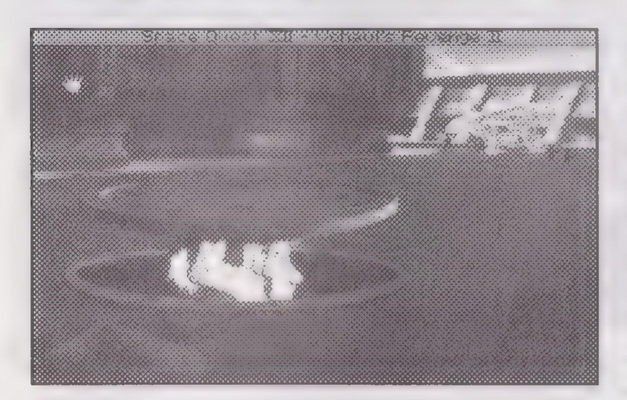
So weit - so gut. Endlich wird Roger einigermaßen klar, was überhaupt vorgeht und versteht die Hintergründe des Spiels, in das er mal wieder unvorbereitet hineingeraten ist. Und langsam gewinnt Roger die stoische Ruhe zurück, die ihn schon in den vorhergehenden Abenteuern ausgezeichnet hat.



Gerade rechtzeitig gelangt er zurück an die Oberfläche und beobachtet aus dem Kanalschacht heraus die Ankunft eines Raumschiffes, aus dem uniformierte Gestalten aussteigen und die Stadt absuchen. Aus seiner reichen Erfahrung

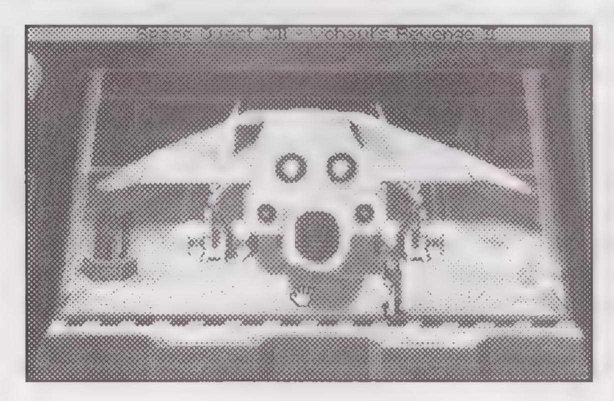
weiß Roger, daß Uniformierte selten Gutes im Schilde führen und bleibt erst einmmal in senem Versteck, bis sich die Lage wieder beruhigt.

Da steht es nun, das Raumschiff, unbeobachtet und allein. Kurzentschlossen springt Roger aus seinem Versteck und läuft auf das einsame Raumschiff zu. Die intensive Untersuchung des Raumschiffs führt Roger zu den Landestützen unterhalb der Tragflächen, und er klettert ohne Zaudern und Zögern ins Innere der Flugmaschine.



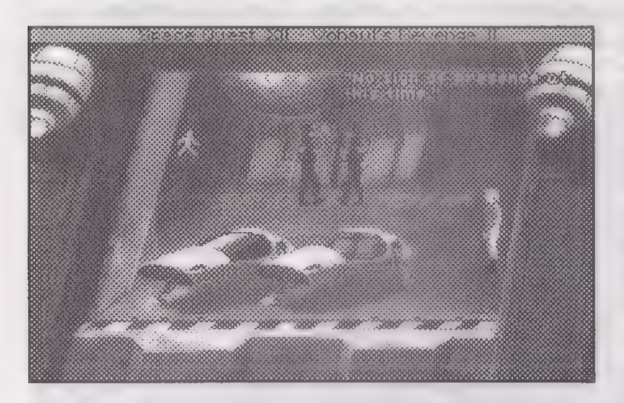
Wie schon so oft genießt Roger nun wieder die Vorzüge des Auto-Piloten. Kaum ist er in das Gefährt eingedrungen, schließen sich die Fahrwerksschächte, und das Raumschiff nimmt Kurs auf die Festung. ☞ **56 Punkte**

Nach einer unbemerkten Landung in der Höhle des Löwen unternimmt Roger erst einmal einen kleinen Orientierungsrundgang. Rechts von der Landestelle erspäht er eine stark gesicherte Tür, sein Instinkt treibt ihn jedoch weiter, und er erkundet den westlichen Bereich der Landeplattform.



In dem Augenblick, als Roger aus dem Schatten des Stützpfeilers hervortreten will, materialisiert ein seltsames Vehikel direkt vor seinen Augen, und ein Uniformierter steigt aus. Ein kurzer Blick auf die Uniform genügt Roger - und

das Herz sackt ihm in die Hose. Das sind die gleichen Uniformen, die Vohauls Schergen auf Magmetheus so unvorteilhaft zu Gesicht standen. Bevor sich die Situation ungünstig entwickelt, nutzt Roger das angeregte Gespräch der Wachen und springt kurzentschlossen in die Zeitmaschine. Die Kanzel schließt sich über ihm und Roger sitzt ganz entspannt im Hier und Jetzt – sofern das in einer Zeitmaschine Sinn macht.



So, das wäre erst einmal geschafft. Beruhigt hat Roger in der Zeitmaschine Platz genommen und lehnt sich zurück, als schon das nächste Problem auf ihn - oder vielmehr auf Sie zukommt. Sie ahnen es bestimmt schon, eine dieser albernen Sicherheitsabfragen, ohne die das Programm partout nicht weiterlaufen will. Aber ist ja kein Problem, öffnen Sie also das geschmackvoll gestaltete Software-Paket der Sierra Inc., und sehen Sie im Space Piston Magazin auf den Seiten acht und neun die Codetabelle durch.

Wie?? Haben Sie nicht? Was haben Sie dann? Eine schwarze Klappe über dem Auge und ein rotes Tuch um den Kopf vielleicht? Tja, liebe Software-Piraten, von Euch müssen wir uns an dieser Stelle leider verabschieden. Schade eigentlich! Alle anderen geben bitte den entsprechenden Code ein und bereiten sich auf eine vergnügliche Reise vor.
☞ **66 Punkte**

Nachdem er auch diese Hürde bravourös gemeistert hat, macht sich Roger mit den Instrumenten der Zeitmaschine vertraut. Der Bildschirm vor ihm ist dunkel, und Roger findet auch keine Möglichkeit, das Display zu aktivieren. Ein Schaltpult mit verwirrenden Symbolen erregt dann Rogers besonderes Interesse - nur anfangen kann Roger mit diesen seltsamen Zeichen leider überhaupt nichts.



Das Handschuhfach, ansonsten immer ein schier unerschöpflicher Quell der Erkenntnis, läßt sich leider auch nicht öffnen. Nur nicht nervös werden.

Roger sollte vor allem den roten Knopf auf der linken Seite des Cockpits in Ruhe lassen - dann geht zwar auch eine lange Reise los, aber das Zielgebiet ist irgendwie sehr schwammig definiert. Was hilft´s – nach mehreren vergeblichen Versuchen, dem Bordcomputer sachdienliche Hinweise zu entlocken, gibt Roger auf und besinnt sich auf seine alten Qualitäten. Trial and Error heißt die Erfolgsmethode, mit der Roger nun schon die unglaublichsten Situationen gemeistert hat, und ganz unbefangen gibt Roger tolpatschig die Kombination in den Bordcomputer ein. Der Generator läuft an, die Zeitmaschine vibriert und - nichts passiert.



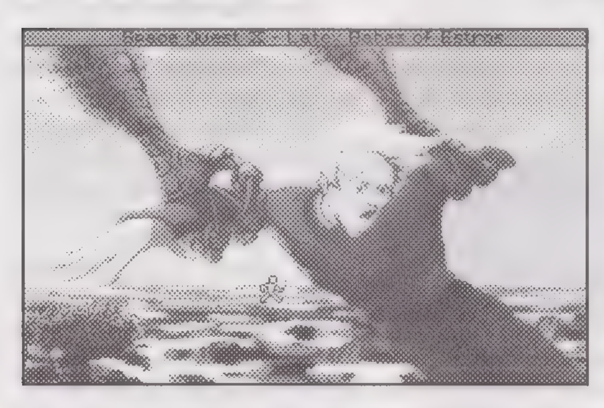
Nach einigen Versuchen klappt es schließlich doch, und die reale Welt weicht einem Meer von Farben, das über der Zeitmaschine zusammenschlägt.

Na also - Roger Wilco, Du bist wieder unterwegs, aber hast Du Dir schon einmal überlegt, wohin die Reise eigentlich geht und welche komplizierten Zusammenhänge bei Zeitreisen plötzlich eine Rolle spielen? Nein? Na, dann hast Du wenigstens vor dem Abflug die Koordinaten der Festung vom Display abgeschrieben. Oder etwa nicht??

Als der Bordcomputer die Zeitmaschine wieder in das normale Universum zurückmanövriert, findet sich Roger auf Estros, dem Planeten der Latex Babes wieder. Roger verläßt sein geniales Gefährt und betrachtet erst einmal die Umgebung seines Landeplatzes.



Wahnwitzige Gesteinsformationen, soweit der Blick reicht, und von der kleinen Ebene, auf der Rogers Zeitmaschine aufgesetzt hat, gehen treppenartige Gesteinsformationen in die Tiefe. Kurzentschlossen macht sich Roger auf den Weg nach Westen, als der Schatten eines riesigen Vogels seine Aufmerksamkeit auf die Steintreppe am Ostende des Plateaus lenkt. Roger steigt die Treppe hinab, um die tiefergelegenen Teile des Planeten zu erkunden. Ein ganz kurzes Rauschen ist alles, was Roger noch vernimmt, bevor ihn der Riesengreifvogel packt und mit in die Lüfte reißt.

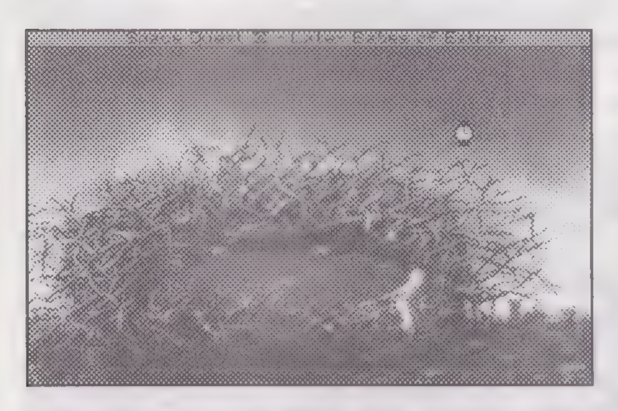


Nach einer ebenso kurzen wie unkomfortablen Luftfahrt wird Roger recht unsanft im riesigen Nest des Raubvogels abgesetzt. Rogers gute Fee hält wieder eine schützende Hand über unseren Freund, und so landet er zwar nicht gerade heldenhaft, aber doch unverletzt in der Mitte des Riesennestes. Kurze Zeit später fällt einer von Rogers Verfolgern vom Himmel und - garstig aber gerecht - hat er bei der Landung entschieden weniger Glück. Nach einem kurzen, zugegebenerma-

ßen sehr kurzen Augenblick des Bedauerns macht sich Roger fröhlich ans Leichenfleddern. Und siehe da - die Mühe unseres Helden wird mit einem Stück zusammengeknüllten Kaugummipapiers belohnt. Nicht gerade das beste Beutestück, aber näheres Ansehen lohnt ganz bestimmt.
☞ **74 Punkte**



Jetzt hat Roger Zeit, die gemütliche Ausstattung des Nestes in Augenschein zu nehmen, und die sieht nicht gerade einladend aus. Die wahllos verstreuten Schädel auf dem Nestboden veranlassen Roger, diesen ungastlichen Ort auf dem schnellsten Weg zu verlassen, bevor der Hausherr zum Lunch einfliegt. Roger hat da noch sehr unangenehme Erinnerungen an eine obskure Grillparty auf Labion und zieht es daher vor, durch das Loch in der Süd-West-Ecke des Nestes in den darunterliegenden See zu springen.



Ein kurzer Spurt zum rettenden Ufer, und schon fühlt sich Roger wieder in Sicherheit. Aber halt - zu früh gefreut. Als Roger die Steintreppe erklimmen will, tauchen wie aus dem Nichts plötzlich drei Amazonen auf, die offenbar ziemlich sauer auf unseren kleinen Freund sind. Peinlich, Roger, sehr peinlich! Die Damen scheinen Roger zu kennen, und den besten Eindruck hat der pangalaktische Hausmeister bei seinem letzten Besuch augenscheinlich nicht hinterlassen. Die



Damen sind extrem ungehalten, um es einmal vorsichtig auszudrücken. Das ist schon eine von diesen Verwicklungen, die durch Zeitreisen entstehen können, wenn man die Zielkoordinaten nach Lust und Laune eingibt.

Wenn man aus der Vergangenheit in die ferne Zukunft reist und anschließend wieder ein Stückchen in die Vergangenheit, landet man unter Umständen doch wieder in der eigenen Zukunft. Und das ist dann kompliziert, weil die Vergangenheit ja immer noch in der subjektiven Zukunft liegt.

Roger spürt aber instinktiv, daß ausschweifende Diskussionen über Phänomene bei Zeitreisen momentan nicht angebracht sind, gibt der dezenten Aufforderung der Damen nach und besteigt das U-Boot. Nach kurzer Unterwasserfahrt erreicht das U-Boot die Unterseezentrale der kriegerischen Damen, die wild entschlossen scheinen, Roger Wilco einen Denkzettel zu verpassen. Ja, ja, Roger - man klinkt sich auch nicht mit so lapidaren Bemerkungen aus einer Beziehung aus, weder aus gegenwärtigen noch aus zukünftigen. Wie dem auch sei - jetzt ist es sowieso zu spät bzw. zu früh, um noch irgend etwas zu ändern. Die nachtragenden Amazonen wollen dem besten Hausmeister von allen jedes Haar einzeln ausreißen.



Doch gerade als der Spaß losgehen soll, taucht das Monstrum aus dem See auf und gibt der Geschichte ganz neue Impulse. In wilder Panik ergreifen die tapferen Amazonen die Flucht,

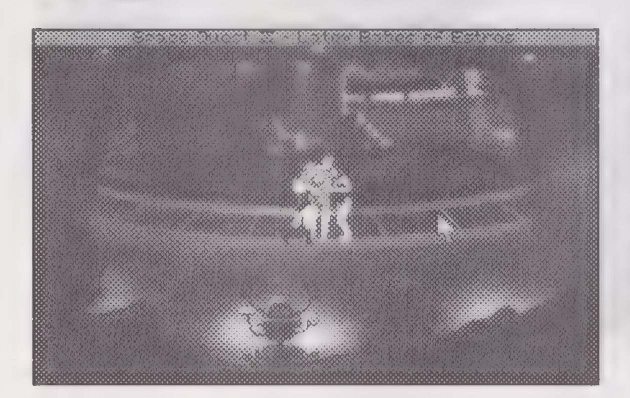
und Roger bleibt hilflos gefesselt als Fischfutter zurück. Die gierigen Tentakeln des Monstrums schlingen sich um Rogers Beine, langsam wird die Geschichte mulmig, denkt Roger, da fällt sein Blick auf den roten Knopf auf der rechten Armlehne. Der Feuerknopf für den Laser. Roger betätigt den Auslöser und die Tentakel des Monsters geben seine Beine wieder frei. Roger befreit sich aus dem Stuhl, greift sich geistesgegenwärtig eine der zufällig herumstehenden Sauerstoffflaschen und wirft sie in den Schlund des See-Monsters.



Der leichte Überdruck in der Magengegend verdirbt dann dem Monstrum auch redlich den Appetit und es zieht sich in die tieferen Regionen des Sees zurück.

Da ist er wieder - unser Held, Roger Wilco. Alle Sünden sind vergeben und Roger ist der Mann des Tages. Das muß gefeiert werden, und was wäre spaßiger als ein Einkaufsbummel in der Galaxy Gallery? So besteigt Roger mit den drei versöhnten Amazonen das Raumschiff und rast in Richtung Einkaufszentrum davon.

☞ **89 Punkte**



Während sich Roger selbstzufrieden in die weichen Sitze des Raumschiffs zurükklehnt, plant einer alter Bekannter in der Zeitepoche von Space Quest XII schon wieder neue Untaten. Vohaul hat Rogers Einmischung immer noch nicht

vergessen und hat nur eins im Sinn – Rache. Roger Wilco muß verschwinden – und zwar ein für allemal. Um dieses Ziel zu ereichen, plant der Fiesling nun wirklich Abscheuliches: Roger Wilcos Sohn will Vohaul als Lockvogel in seine Gewalt bringen. Daß Roger bis jetzt keinen Sohn hat und auch über die zukünftige Existenz eines solchen nur mangelhaft informiert ist, spielt bei Zeitreisen eigentlich keine Rolle.

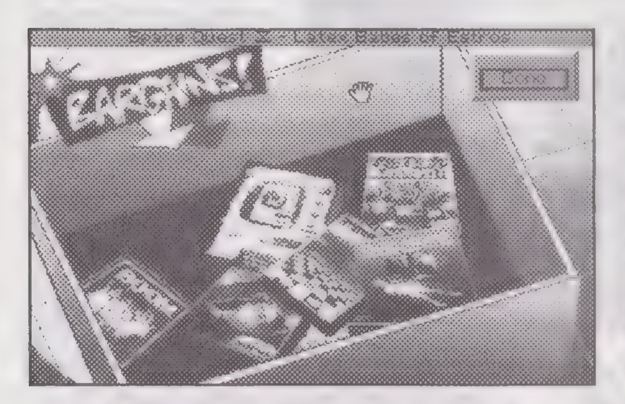


Nach der Ankunft in der Galaxy Gallery sind Rogers Begleiterinnen von der Kaufwut getrieben in wenigen Augenblicken verschwunden, so daß Roger Zeit hat, in aller Ruhe die Geschäfte zu durchforsten. Direkt im Eingangsbereich findet Roger eine Scheckkarte, die er im Hinblick auf seine bescheidene finanzielle Ausstattung dankbar an sich nimmt. Froh gelaunt betritt er das rechte Laufband und erspäht den Softwareshop auf der rechten Seite. Der Menschenauflauf hindert Roger jedoch an der näheren Untersuchung und so beschließt er, erst einmal eine Runde auf dem Laufband zu absolvieren.

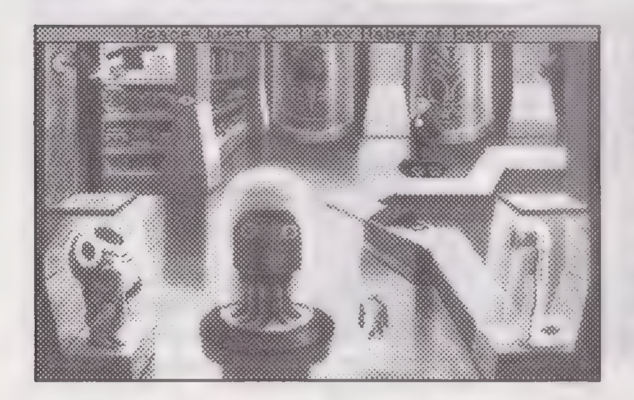


Als Roger nach vollführter Informationsrunde wieder am Softwareladen ankommt, hat sich die Menschenmenge aufgelöst und Roger betritt den Laden. Der aufgeregte Verkäufer erklärt Roger, er sei so gut wie ausverkauft, der kümmerliche Rest

liegt in der Grabbelkiste am Eingang. Das kommt Rogers hausmeisterlichem Wühlinstinkt sehr entgegen und er beschließt, die Wühlkiste einer genaueren Inspektion zu unterziehen. Und richtig - ganz unten versteckt findet Roger ein Hintbook für Space Quest IV. So ein Lösungsbuch ist eine ungemein praktische Sache und verhindert Frustrationsphasen bei Computerspielen, erkennt Roger. Bevor er das Buch kauft, sieht er es sich noch einmal an und zahlt dann die 5 Buckazoids an der Kasse.
☞ **96 Punkte**



Als er wieder aus dem Geschäft tritt, fällt Rogers Blick auf den Geldautomaten neben der Eingangstür und er zückt die gefundene Kreditkarte. Leider ist der Identifikationstest negativ, und als Roger das Bild auf der Kreditkarte näher betrachtet, weiß er auch, warum. Das Bild einer blonden Frau lächelt ihm entgegen - und überhaupt ist sein Zustand nicht der Beste. Die zerissenen Hosen machen nicht den besten Eindruck und ein bißchen mitgenommen sieht unser Held auch schon aus. Da ist ein neues Outfit angesagt.

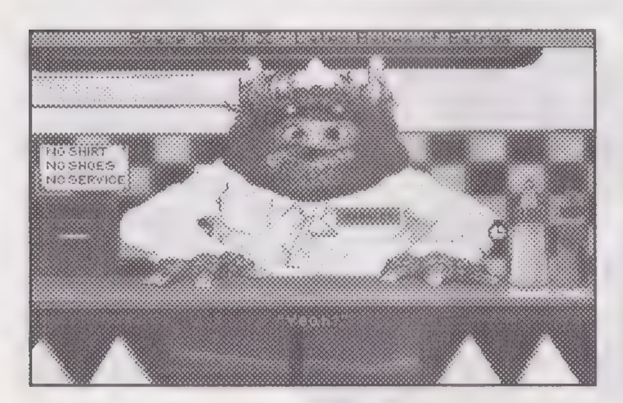


Das Geschäft für Herrenbekleidung, das er auf seiner ersten Runde entdeckt hat, kommt Roger in den Sinn. Er tritt wieder auf das Laufband und springt bei Small and Tall kurzentschlossen in die Verkaufsräume.

Roger redet mit dem Robot-Verkäufer, der auch gleich Maß nimmt und eine passende Weltraumkluft für Roger aussucht. Na also, fast wie neu. Roger zahlt an der Kasse und macht sich wieder auf den Weg. So ein Einkaufsbummel macht hungrig und Roger beschließt, erst einmal einen kleinen Hamburger zu verzehren.
☞ **101 Punkte**



Im Monolith Burger hat Roger leider kein Glück, da das Restaurant unter schwerem Personalmangel leidet. Im Hinblick auf seine schlechte finanzielle Situation zögert Roger nicht lange und spricht denn reizenden Manager an. Dieses liebliche Exemplar bietet Roger die Stelle des Assistenz-Managers an, vorausgesetzt, er halte den Job eine halbe Stunde lang durch. Dankbar nimmt Roger das Angebot an. Die Aufgabe besteht darin, die Burger in einer bestimmten Reihenfolge zu belegen und schnell muß die Sache auch noch gehen, schließlich ist das hier ein Fast-Food-Restaurant.

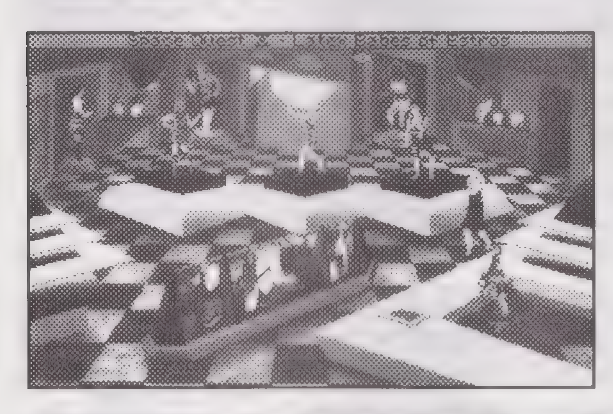


Wirkliche Helden nehmen die Herausforderung an und produzieren Burger, Burger und nochmals Burger, bis sie die notwendige Summe beisammen haben.

Gemütlichere Naturen sollten sich den Stress ersparen, die zweite Option

wählen, das Geld nehmen und den Laden schnellstens wieder verlassen. Sie haben dann zwar 30 Buckazoids zusätzlich in der Tasche, aber auf Ihrem Punktekonto werden Sie drei Punkte schmerzlich vermissen. Zudem fliegt Roger recht unsanft aus dem Burger-Shop, aber das ist unser Held ja gewohnt.

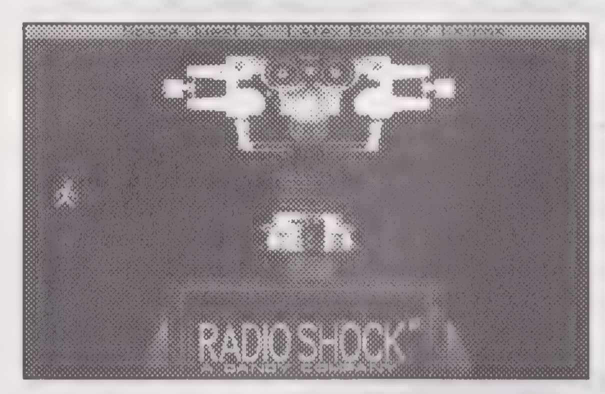
Mit der Finanzspritze begibt sich Roger jetzt zum Damenbekleidungsgeschäft. Nein, nein, keine Angst, unser Held kommt nicht auf Abwege, obwohl das, was man sich da vorhin mit den Latex Babes zusammenreimen konnte, schon tiefere Einsichten in die Abgründe von Rogers Seele erlaubt. Der Robot-Verkäufer hat dann auch seinen Spaß an Rogers ausgefallenen Wünschen und spart nicht mit bissigen Bemerkungen. Aber was tut ein abgebrannter Weltraumheld nicht alles für 2000 Buckazoids, die am Geldautomaten auf ihn warten.



Nun denn, Roger testet die neue Garderobe und der Fummel sitzt perfekt. Eine blonde Perücke treibt der Android auch noch auf und schon ist die Verkleidung perfekt. Beschwingt verläßt Roger den Laden (natürlich nicht, ohne vorher zu bezahlen) und eilt zum Geldautomaten neben dem Software-Shop. Diesmal klappt der Coup, der Identifikationsstrahl des automatischen Bankkassierers tastet Roger ab und die Verkleidung tut ihren Dienst. Anstandslos bekommt Roger die 2001 Buckazoids ausgezahlt und ist jetzt wieder flüssig für größere Besorgungen im Radio Shock.
☞ **121 Punkte**

Bevor Roger weitere Einkäufe erledigt, geht er zurück zum Damengeschäft und zieht seine Weltraumkluft wieder an, die noch in der Umkleidekabine hängt. Wieder in seiner gewohnten Kleidung, fühlt Roger sich sichtlich wohler und zuversichtlich betritt er den Radio Shock. Der automatische

Verkäufer im Radio Shock ist eine ganz besondere Ausführung, die auf dem Brustdisplay den Katalog für den Kunden bereithält.



Endlos wühlt sich Roger durch die Angebote, aber irgendwie kommt er sich vor wie in einem großen Möbelhaus – entweder ist das Produkt momentan nicht lieferbar, aus dem Programm genommen oder ganz einfach Schrott. Erst im Menüpunkt "Catalog" unter der Rubrik "Electronic Gadgets" entdeckt Roger ein echtes Schnäppchen. Ein kleiner, unscheinbarer Adapter, der jedoch seinen Laptop-Computer mit der großen weiten Welt verbinden könnte. Der Preis ist zwar horrend, aber in Anbetracht der 2001 Buckazoids, die ihm das Schicksal gerade zugespielt hat, will Roger nicht kleinlich sein. Geduldig wirft er die 1999 Buckazoids in den Münzschlitz des Verkaufsroboters und wählt den rechten Adapter in der ersten Reihe.

Voll ausgerüstet für die Kommunikation mit anderen Computern verläßt Roger den Radio Shock und sucht erst einmal Entspannung bei einem kleinen Spielchen in der Arcade Spielhalle. Als er wieder an der Eingangsempore vorbeikommt, erblickt Roger einen Zigarrenstummel auf dem Boden. Sieht zwar schon recht angeknabbert aus, aber Roger packt ihn trotzdem ein. Wer weiß, wofür so eine alte Zigarre noch mal nützlich sein kann.



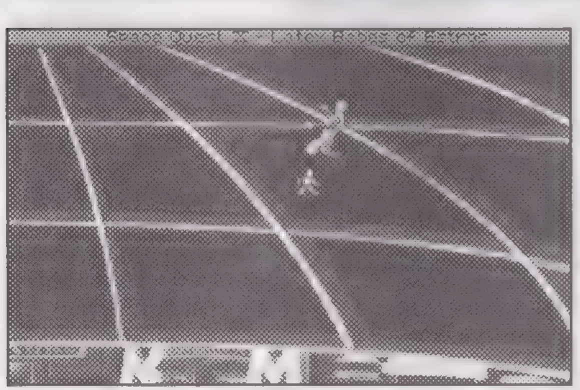
☞ **139 Punkte**

In der Spielhalle entdeckt Roger einen Spielautomaten, der ihm schon aus früheren Abenteueren bekannt ist: Ein Astro-Chicken-Spiel. Die Form ist zwar leicht abgewandelt, doch auch hier sind die Hühner meist die Dummen. Zur Entspannung spielt Roger ein paar Runden. Nachdem er ausreichend Jäger und Hunde mit Eiern bombadiert hat, verliert Roger die Lust und sieht sich weiter im Spielsalon um. Das Gerät in der Nord-Ost-Ecke scheint noch ganz interessant zu sein und Roger würde gern ein Spielchen riskieren.



Doch kaum steht er vor dem Spielautomaten, materialisiert eine Zeitmaschine neben der Astro-Chicken Maschine, aus der die beiden garstigen Typen aussteigen, die ihm schon auf Magmetheus nachgestellt haben.

Das war knapp. Sofort verläßt Roger auf dem kürzesten Weg die Arcade-Spielhalle und rennt zum Skate-O-Rama. Blitzschnell betritt er das schwerelose Feld und schwebt links oben aus dem Sichtbereich seiner Jäger. Doch die beiden Killer lassen nicht locker. Kaum schwebt Roger in der Kuppel sind ihm die Jäger schon wieder auf den Fersen.



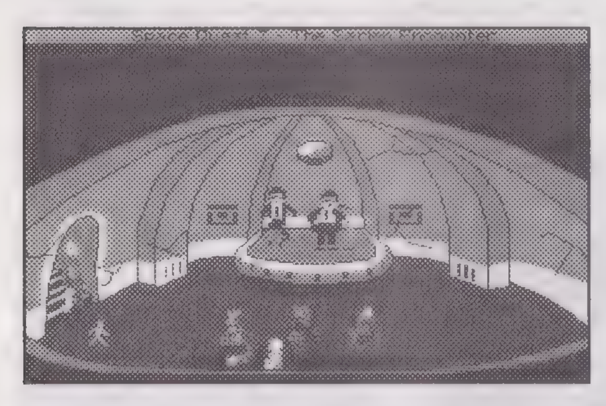
So schnell er kann schwebt Roger wieder abwärts und verläßt das Scate-O-Rama über den Ausgang auf der Seite der Spielhalle.

Ein Sprung auf das Laufband nach rechts und bei der nächsten Abzweigung verdrückt sich Roger wieder in den Spielsalon Arcade. Unbewacht steht dort die Zeitmaschine, und in Sekunden sitzt Roger im Cockpit. Von ungesteuerten Zeitflügen hält Roger nach den letzten Erfahrungen nicht mehr allzuviel. Einen Teilcode hat er ja auf dem Kaugummipapier gefunden, die andere Hälfte des Codes entdeckt Roger im Hintbook, das er im Softwareshop gekauft hat. Bevor die eigentlichen Besitzer des Zeitvehikels zurück sind, programmiert Roger den Bordcomputer und landet Sekunden später in einer ihm sehr vertrauten Gegend - Ulence Flats auf dem Wüstenplaneten Kerona.



☞ **159 Punkte**

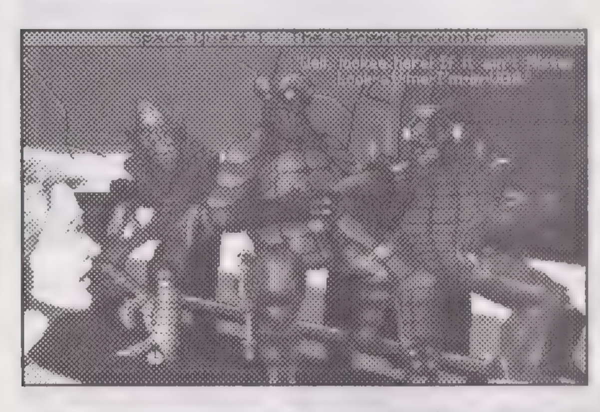
In alter Gewohnheit führt ihn sein erster Weg in die Bar, in der er vor tausenden von Jahren den entscheidenden Hinweis auf die Position der Deltaur erhielt und so den Sternengenerator retten konnte.



Aber wie so oft hat sich das Publikum in der alten Lieblingsbar stark verändert und die alte Gemütlichkeit will nicht mehr so richtig aufkommen.

Die drei Gesellen an der Theke scheinen recht unfreundliche Zeitgenossen zu sein und gönnen Roger seine 256 Farben nicht so recht. Mit welch derbem Humor diese Spezies ausgestattet ist, erfährt Roger Sekunden später, als ihn einer der Barbaren aus irgendeiner verfluchten Galaxis mit einem Wurf aus

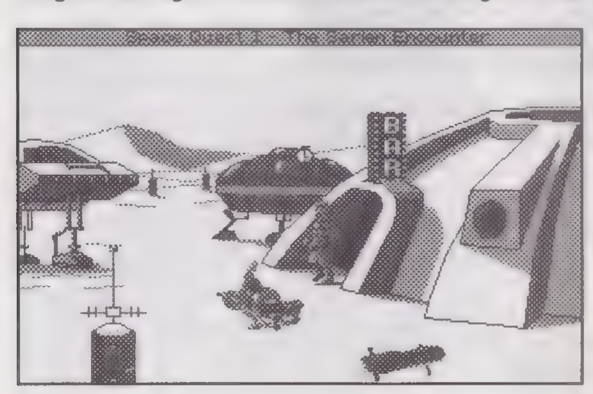
der Bar befördert. Unsanft landet Roger im Staub vor der einstmals so freundlichen Bar. Aber ganz klar - Roger ist zu viel herumgereist und hat zu viele Abenteuer überstanden, als daß er diese Schmach ungesühnt einstekken könnte.



Furchtlos stellt er sich den geparkten Motorädern der galaktischen Rockerbande und streckt die Maschinen mit einem einzigen Streich nieder.

Bravo, Roger! Aber jetzt nichts wie weg, solche Typen können alles vertragen, nur eins nicht - wenn sich ein dahergelaufener Hausmeister an ihren Maschinen vergreift. Das Geräusch hat die monochromen Monster aufgeschreckt und schon kommen sie wie die Berserker aus der Bar gestürmt, schwingen sich auf ihre Maschinen und jagen unserem Helden hinterher.

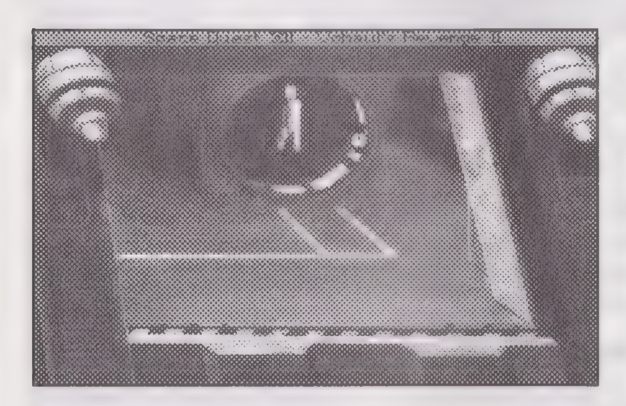
Als sich die Lage wieder etwas beruhigt hat, tritt Roger in aller Seelenruhe hinter dem Schuppen von Tinys Raumschiffhandel hervor und begibt sich, intelligenterweise auf einem kleinen Umweg, zurück in Bar. Bei allem Wagemut, lange aufhalten möchte sich Roger in der Bar nun doch nicht.



Er greift sich die Streichhölzer, die auf dem Tresen liegen und verläßt die Bar sofort wieder. Lieber ein feiger Hausmeister als ein toter Held, denkt Roger und nimmt auch für den Rückweg zur Zeitmaschine einen kleinen Umweg in

Kauf (Westen/Norden/Osten). Sicher erreicht er wieder seine Zeitmaschine, steigt ein und programmiert den Bordcomputer auf die Koordinaten der Festung in Space Quest XII, die er sich beim Abflug aufgeschrieben hat. Haben Sie doch hoffentlich auch?
☞ **169 Punkte**

Nach einer kurzen Reise durch die Zeit landet Roger wohlbehalten wieder in der Festung. Vorsichtig öffnet er die Kanzel seines Zeittransporters und hält nach den Wachen Ausschau. Na also, weit und breit niemand zu sehen, wahrscheinlich sitzen die beiden immer noch fluchend in der Zeitperiode von Space Quest X fest. Roger steigt aus und geht zu der schwer gesicherten Tür, die ihm schon bei seiner ersten Erkundung der Landeplattform augefallen war. Das Schloß macht einen sehr stabilen Eindruck, aber Roger hat noch einen Trumpf in seinem Ausrüstungssäckchen. Die ätzende grüne Substanz aus dem Untergrund von Xenon scheint Roger zur Lösung dieses Problems geeignet.



Er gießt den Inhalt der Flasche über das Schloß, und nachdem sich die Säure durch die Metallplatten gefressen hat, läßt sich die Tür problemlos öffnen.
☞ **179 Punkte**

Hinter der Stahltür findet sich Roger in einer langen Röhre wieder, die durch drei sehr verdächtig aussehende Stahlringe geteilt wird. Rogers Instinkt meldet sich wieder mit dem komischen Kribbeln. Die Stahlringe sehen exakt aus wie Strahlenbarrieren, nur Sperrstrahlen sind keine zu sehen. In Space Quest I war das noch anders, die primitive Strahlenfalle auf Kerona konnte Roger noch mit einer einfachen Glasscherbe überlisten, aber der Fall wird schon schwieriger. Aber was kann Roger Wilco schon aufhalten?

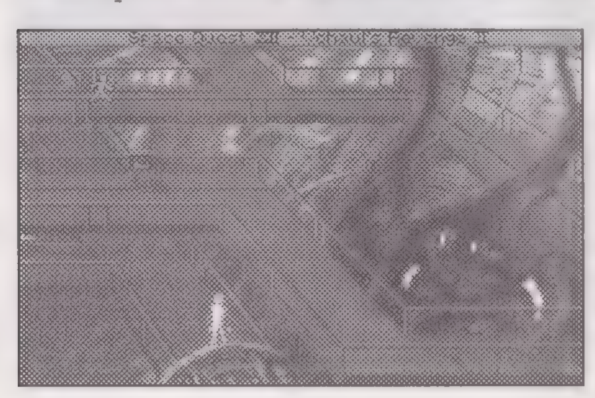
Messerscharf kombiniert Roger, daß die Strahlen sichtbar viel leichter zu überwinden sind, als im unsichtbaren Zustand.



Richtig, die scheinbar so nutzlose Zigarre, die Roger in der Galaxy Gallery in seinen Besitz gebracht hat, muß doch zu irgendwas gut sein. Und der gefährliche Ausflug nach Ulence Flats galt wohl auch eher den Streichhölzern als der Befriedigung von Rogers sentimentaler Ader. Roger zündet sich also den Zigarrenstummel an und plötzlich sind die tückischen Strahlenfallen klar und deutlich erkennbar. Die Tastatur an der Röhrenwand wartet nur noch auf die Eingabe der richtigen Zahlenkombinationen - danach ist der Weg frei in Vohauls Computerzentrale. Nach alter Methode macht sich Roger an die Entschlüsselung des Codes. Es gibt eben Dinge, die dauern etwas länger, aber letztendlich knobelt Roger die richtigen Kombinationen heraus. 156 für den ersten Ring, 024 für den Zweiten und die dritte Strahlenfalle wird durch den Code 108 desaktiviert.

☞ **204 Punkte**

Roger schreitet vorsichtig zwischen den Strahlen hindurch und erreicht unbeschadet das Ende der Tunnelröhre, von der aus er direkten Zugang in das Computerzentrum des Erzbösewichtes Vohaul hat. Aber ungefährlich ist die Aktion ganz und gar nicht - die Wachroboter patroullieren unberechenbar über die Plattformen und Roger kommt ziemlich ins Schwitzen.

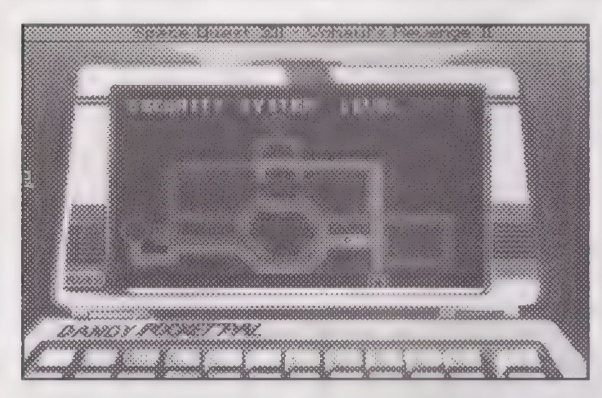


Die Szenerie, die sich Rogers Augen bietet, ist schon beindrukkend, aber Bange

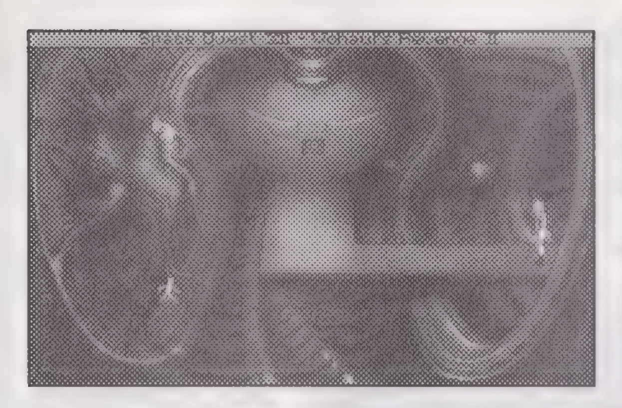
machen gilt nicht und bei unserem Weltraumveteranen Roger Wilco schon gar nicht. Außerdem hat Roger ja noch den Laptop im Gepäck und mit Hilfe des kleinen Adapters, den er im Radio Shock erstanden hat, kabelt sich Roger in einem günstigen Augenblick an eines der Computerterminals an. Sofort bekommt er Auskunft über den Standort der Wachroboter.
☞ **217 Punkte**

Mit dieser Informtation gelingt es Roger, sich in den Raum des Zentralcomputers durchzuschlagen. (Sollten Sie versehentlich den falschen Adapter im Radio Shock erwischt haben, ist das auch nicht schlimm. Der Weg zum Zentralcomputer ist dann nur etwas gefählicher, oder Sie fliegen noch einmal zurück nach Space Quest 10 und tauschen den Adapter im Radio Shock um)

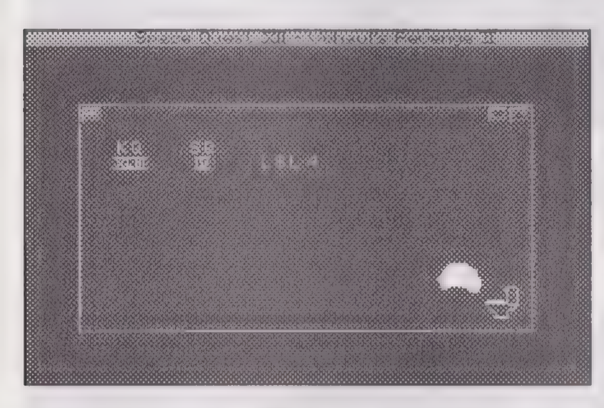
Der Computerraum befindet sich direkt auf der Ebene der Tunnelröhre, in der Süd-West-Ecke der Halle. Schnell hat Roger herausgefunden, daß die Wachroboter nur die Ebene kontrollieren können, auf der Sie sich gerade befinden und schleicht sich geschickt bis zum Zentralcomputer.
☞ **227 Punkte**



Sobald Roger den Raum betritt, hat er das ungute Gefühl, er würde beobachtet. An der Nordwand entdeckt Roger die Computereinheit und eilt schnellen Schrittes auf den Rechner zu. Aber halt, so einfach ist die Sache auch wieder nicht - ohne den entsprechenden Code läßt sich die Tür zum Zentralcomputer nicht öffnen. Da fällt Roger das Hintbook ein, das er im Software-Shop in der Galaxy Gallery gekauft hat. Fieberhaft stöbert er durch das Lösungsbuch und stößt schließlich auf einen Hinweis, der weiterhelfen könnte. Auf Seite 7 findet er einen Code, der ihm brauchbar erscheint. Roger gibt die Zahlenkombination in das Tastenfeld ein, und Sekunden später öffnet sich die Tür zum Herzen von Vohauls Imperium.
☞ **237 Punkte**



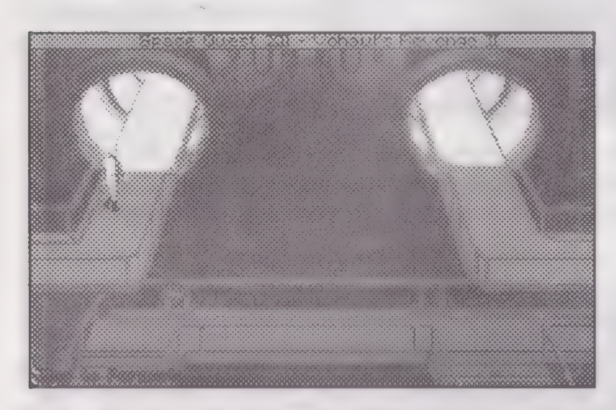
Entschlossen, Vohauls Pläne ein weiteres Mal zu durchkreuzen, betritt Roger den Rechnerraum und steht vor einer altbekannten Benutzeroberfläche, auf der fünf Symbole dargestellt sind, mit denen Roger vorerst nicht allzuviel anfangen kann. Nach kurzer, aber intensiver Denkphase schließt Roger messerscharf, das die drei Symbole in der oberen Reihe mit dem Spielverlauf nicht viel zu tun haben können und sieht sich die beiden Icons in der unteren Reihe genauer an.



Was haben wir denn da? Das erste Icon ist eindeutig ein Roboter und auf diese herzlose Spezies ist Roger sowieso nicht gut zu sprechen. Das ist die Gelegenheit - Roger schnappt sich das Symbol des Roboters und befördert das Blechmonster in die Toilette. Ein kurzer Tastendruck und der Blechtrottel ist verschwunden. Das andere Symbol zeigt eindeutig ein Hirn. Die nähere Untersuchung zeigt, daß es sich um Rogers eigenes Hirn handelt und den Bruchteil einer Sekunde schreckt Roger vor der Idee zurück, das eigene Hirn die Toilette herunterzuspülen. Was solls - Helden müssen Opfer bringen. Roger klickt das Icon an und befördert es in die Unterwelt. Kein Unterschied, stellt Roger fest (haben wir befürchtet, Roger!). Mit einem Klick auf die linke obere Ecke schließt Roger das Programm und macht sich auf den Weg.

☞ **257 Punkte**

Die Zeit, die Roger zur Formatierung bleibt, ist angelaufen. Jetzt ist Schnelligkeit erstes Gebot. Roger rast den Weg bis zum Tunneleingang zurück, wendet sich dort nach Norden, folgt dem Laufsteg bis zur Treppe und erreicht über diesen Weg den Aufzug. Er fährt eine Ebene nach oben und geht weiter in südlicher Richtung, bis er an einen hell erleuchteten Tunneleingang gelangt. Instinktiv weiß Roger was ihm am Ende dieses Tunnels blüht – jede Wette würde er eingehen, daß dort der Oberfiesling Vohaul persönlich auf ihn wartet.



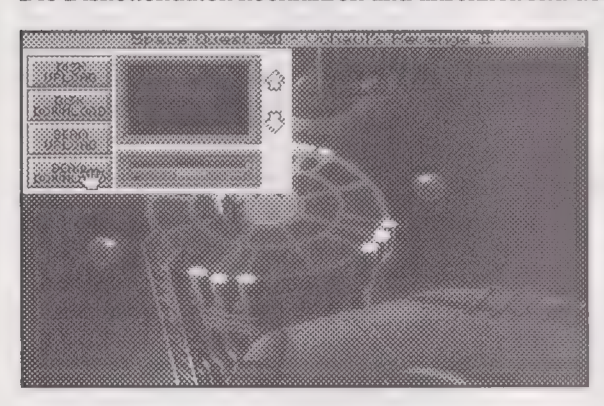
Unverdrossen betritt Roger die Tunnelröhre. Als er auf der anderen Seite den Tunnel wieder verläßt, erblickt Roger eine leblose Gestalt auf der Plattform in der Mitte des Raumes. Eine Brücke tut sich auf und Roger betritt die Plattform, um die Sache zu erforschen. Kaum steht unser oberschlauer Hausmeister auf der Plattform, verschwindet die Stahlbrücke wieder und der leblose Körper erhebt sich. Ein junger Mann, der ihm verblüffend ähnlich sieht, steht Roger gegenüber.



Bevor Roger seine Verblüffung richtig genießen kann, erhebt die Gestalt die Stimme und Roger läuft ein Schauer über den Rücken. Das ist eindeutig das widerwärtige Organ seines Erzfeindes Vohaul, der sich des Körpers von Rogers Sohn

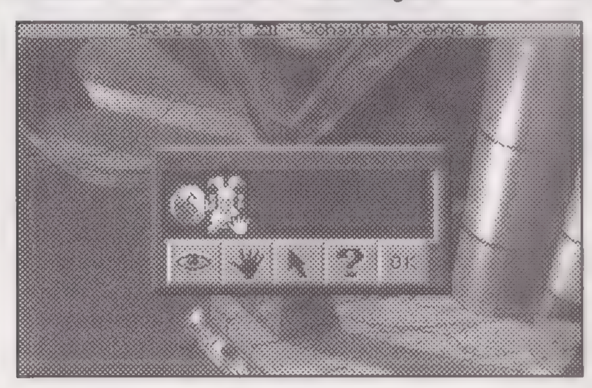
bemächtigt hat und dessen Bewußtsein er auf eine Floppy-Disk verbannt hat. Ob dieser Neuigkeit ist Roger so perplex, daß er Vohaul nicht davon abhalten kann, die Diskette von der Plattform in den Abgrund zu werfen.

Im darauffolgenden Kampf nutzt Roger eine kurze Unachtsamkeit Vohauls und klettert die Leiter in den Schacht hinunter. Sekunden später erscheint er wieder mit der Diskette und lädt die Disk in das Terminal auf der Plattform. Die Diskettendaten hochfahren und anschließend downloaden - und plötzlich steht sein eigener Sohn vor unserem verblüfften Hausmeister. Gemeinsam verschwinden die beiden, da gibt es wohl einiges zu erklären.



297 Punkte

Im Gespräch mit seinem Sohn erfährt Roger die Zusammenhänge der ganzen Geschichte. Die Erbauung des Supercomputers auf Xenon, die tragische Entwicklung durch das Einspeisen der Diskette mit dem morbiden Männchen und die verzweifelte Suche nach ihm, Roger Wilco, der als pangalaktischer Hausmeister als einziger in der Lage war, ist und sein wird, Vohauls Pläne zu stören. Viele Fragen bleiben noch offen und Roger ist zu Recht verwirrt. Einen Blick auf seine zukünftige Frau ist Roger noch vergönnt, und dann reist er durch den Zeitstrom zurück, dahin, wo er herkam – in seine eigene Zeit. Soweit hat also alles wieder Zukunft, und das Schicksal Xenons scheint sich zum



Guten zu wenden. Und auch uns bleibt nichts anderes als Roger viel Glück und uns ein baldiges Wiedersehen mit dem besten aller Hausmeister zu wünschen.

6. Komplettlösungen zu allen Spielen

Achtung!!!

Auf den folgenden Seiten verraten wir Ihnen die vollständigen Lösungswege für alle Space-Quest-Versionen. Verderben Sie sich selbst nicht den Spaß, und nutzen Sie diese Lösungen nur im Notfall. Sie können mit Hilfe der Lösungen eine Version natürlich in kürzester Zeit durchspielen, aber Spaß werden Sie an einem solchen Spiel kaum noch haben. Also, bleiben Sie fair, und schummeln Sie nicht.

6.1 Komplettlösung Space Quest I

6.1.1 Rogers Ausrüstung

Cartridge - Videocassette
Neben mehr oder weniger guten Filmen findet man von Zeit zu Zeit auch wichtige Informationen auf den Bändern gespeichert. Sollte man auf jeden Fall sofort mitnehmen und bei der nächsten Gelegenheit ansehen. Und bitte - nicht in fremden Geräten liegenlassen.

Keycard - Schlüsselkarte
Wie der Name schon sagt, ein Schlüssel mit dem sich verschlossene Türen öffnen lassen. In den dafür vorgesehenen Schlitz schieben und - Sesam öffne Dich - weiter geht's. Wer keine eigene Keycard besitzt, sollte sich unbedingt eine besorgen, eventuell bei Kollegen, die den Eindruck machen als hätten sie sowieso keine Verwendung mehr für das Kärtchen.

Gadget - Apparat/Dingsda
Nicht näher definierbares Apparätchen, das die unmöglichsten Fähigkeiten haben kann. Übersetzt zum Beispiel pangalaktisches Kauderwelsch in verständliche Sprache (natürlich nur, wenn vorher auf den richtigen Knopf gedrückt wird). Sollte immer dabeisein, wenn man der Landessprache nicht mächtig ist. Ist in Wandschränken (vornehmlich linken) anzutreffen.

Flight Suit - Weltraumanzug
Nicht sehr kleidsam, aber bei Ausflügen in den Weltraum unbedingt zu empfehlen. Findet sich ebenfalls in dafür vorgesehenen Schränken und kann bedenkenlos getragen werden (one size fits all). Ohne den Schutz des Raumanzugs sollten Sie in der Luftschleuse keine Instrumente berühren.

Survival Kit - Überlebensausrüstung
Bei allen Reisenden gern gesehenes Untensil, enthält allerlei nützliche Gegenstände (z.B. Taschenmesser, mit denen sich Ventilatorabdeckungen schnellstens demontieren lassen) und in begrenzten Mengen Wasservorräte in Metallzylindern, an denen sich selbst ausgewachsene Monster übel verschlucken können. Sollte man auf jeden Fall einpacken, bevor man das sinkende Schiff verläßt.

Glass - Na, was wohl?
Äußerst vielseitiges Material. Zerbricht bei unsanfter Behandlung in viele kleine Stückchen, Scherben genannt, die Licht reflektieren und ungemein nützlich sein können.

Plant - Pflanze
Arbeitet im gesamten Universum nach dem gleichen Prinzip: schlägt Wurzeln, absorbiert Sonnenlicht und wächst. Trotz äußerlicher Ähnlichkeiten mit wohlschmeckenden Pflanzen ist oft Vorsicht geboten, außerdem werde ich das Gefühl nicht los, daß die noch fehlenden zwei Punkte mit diesem Luder zusammenhängen!!!

Dehydrated Water - "getrocknetes Wasser"
Nach den halbherzigen Anfängen, wie koffeinfreiem Kaffee und alkoholfreiem Bier, endlich eine konsequente Erfindung. Wird in kleinen Metallzylindern geliefert und kommt in Survival Kits sehr häufig vor. Vor Gebrauch bitte die Bedienungsanweisung lesen, entwickelt bei unsachgemäßem Einsatz ungeahnte Kräfte.

Rock - Stein
Liegt rum, ist hart und tut nichts. Trotzdem recht brauchbares Utensil, wenn Sie mal einen Geyser verstopfen wollen oder Spinnen-Droiden in die Einzelteile zerlegen müssen.

Xenon Army Knife - Taschenmesser
Absolut unverzichtbarer Bestandteil des universellen Überlebenspäckchens. Wo immer sich Ihnen eine Ventilatorabdeckung in den Weg stellt, ist sie mit Hilfe dieses kleinen Wunderwerkes in Windeseile demontiert.

Buckazoids - galaktische Währung
In den Weiten des Universums rollt kein Rubel und sinkt kein Dollar. Die Buckazoids sind das, worum es sich dort dreht - soviel zu den Unterschieden. Nun zu den Übereinstimmungen: Ob Rubel, Dollar oder Buckazoids, ohne ein gewisses Polster derselben ist hier wie dort kein Schiff, kein Roboter und kein Bier zu kriegen. Also, besorgen Sie sich ein entsprechendes Sümmchen, wenn es sein muß am Spielautomaten.

Jetpack - Düsenantrieb
Modernes Gegenstück zu Ikarus' Flügeln, schmilzt aber nicht so schnell. Auf dem Rücken angebracht, sehr hilfreiches Instrument, mit dem Sie sich unbemerkt fremden Raumschiffen nähern können. Gibt es als Zulage bei kleinen Geschäften, wenn man das richtige Angebot abwartet.

Sarien ID Card - Ausweiskarte
Ausweis, mit dessen Hilfe Sie sich auch auf feindlichem Terrain relativ gefahrlos bewegen können, gewährt dem Besitzer darüber hinaus wichtige Priviligien. Die Ausweiskarte ist ganz einfach zu erhalten - Sie steigen in eine Waschmaschine, ziehen während des Waschvorgangs eine Uniform an und durchsuchen anschließend die Uniformtaschen. Was glauben Sie, was Sie da finden?

Pulseray - Impulsstrahler
Erhält man gegen Vorlage einer ID Card in dazu bestimmten Waffenkammern. Sehr praktisches Gerät wenn es darum geht, kleine, rote Männchen vom Bildschirm verschwinden zu lassen. Darüber hinaus zu nichts zu gebrauchen.

Gas Grenade - Gasgranate
Eignet sich vorzüglich dazu, Wachposten milde zu stimmen. Ist allerdings nicht ganz einfach zu bekommen, wenn Sie nicht über eine entsprechende Ausweiskarte verfügen. Stehen in Waffenkammern manchmal unbeaufsichtigt in Griffweite und sind schneller eingepackt, als Sie glauben.

Remote Control - Fernbedienung
Weitverbreitetes Instrument, mit dem sich außer Fernsehern diverse Geräte ein- und ausschalten lassen. Steckt ebenso wie ID Cards oft in fremden Uniformtaschen. Auch hier gilt, wie überall in einer hochtechnisierten Umwelt, wenn Sie irgendwo einen Knopf sehen - drücken, drücken...

Orat Part(chunk) - Stück des Orat
Auch in hochtechnisierten Zeitaltern lassen sich archaische Jagdinstinkte nicht ganz verbergen. Also genieren Sie sich nicht, und sammeln Sie die Reste Ihres Opfers ein, zum Beweis der vollbrachten Heldentat.

6.1.2 Die Befehle

Ort	Befehl	Punkte
Auf der Arcada	search man	
	take keycard	1 Punkt
	help man	3 Punkte
	look at screen	
	take cartridge	8 Punkte
Im Kontrollraum		
	press open	10 Punkte
	insert keycard	12 Punkte
In der Luftschleuse	press right button	
	take suit	14 Punkte
	press left button	
	take gadget	16 Punkte
	press airlock	
Im Hangar	look at panel	
	press button	17 Punkte
	enter pod	
	press power	
	close door	
	fasten seat belt	
	press autonav	19 Punkte
	pull throttle	34 Punkte
Auf Kerona	examine pod	
	take survival kit	36 Punkte
	remove seat belt	
	leave pod	
	look on the sand	
	take piece of glass	39 Punkte
Auf der Felsenbrücke		
	push rock	44 Punkte
In der Höhle	take rock	
	put rock on geyser	50 Punkte
	use glass	55 Punkte
	Säurehöhle durchqueren	58 Punkte
	turn on gadget	
In der Orat-Höhle	throw cylinder at orat	63 Punkte
	take chunk	65 Punkte
Wieder in der Höhle	drop chunk	75 Punkte
	look at console	
	insert cartridge	80 Punkte
	take cartridge	85 Punkte
	enter skimmer	
	turn key	
In Ulence Flats	take key	110 Punkte
	leave skimmer	
	sell skimmer(yes)	115 Punkte

In der Bar	take beer(3x)	
	drink beer(3x)	120 Punkte
Bei Droid's B us	buy droid	124 Punkte
Bei Tiny's used Spacecrafts	buy ship	128 Punkte
	press load button	
	sector HH	153 Punkte
	wear jetpack	
	leave ship	
An Bord der Deltaur	open airlock	
	put jetpack in trunk	
	move trunk	
	climb on trunk	
	open vent	
	climb into vent	156 Punkte
	close vent	
	climb into trunk	157 Punkte
In der Wäscherei	open trunk	
	climb on trunk	
	open vent	
	climb into vent	160 Punkte
	open laundry	
	climb into laundry	165 Punkte
	talk to guard	166 Punkte
	kiss guard	167 Punkte
In der Waffenkammer		
	show ID Card	170 Punkte
	get grenade	171 Punkte
Auf der Brücke		
	drop grenade	
(zurück in Waffenkammer)		
	get grenade	172 Punkte
	drop grenade on guard	177 Punkte
Im Generatorraum		
	search guard	183 Punkte
	take remote control	
	press button	186 Punkte
	look at control panel 6858	196 Punkte
Im Hangar	press button	200 Punkte

6.2 Komplettlösung Space Quest II
6.2.1 Rogers Ausrüstung

Athletic supporter-Suspensorium
Sportartikel, der vor allem von männlichen Sportlern bei der Ausübung einiger Disziplinen sehr geschätzt wird (Sie ahnen, was ich meine). Taugt auch ausgezeichnet dazu, um Steine auf unliebsame Personen zu schleudern. Hat eigentlich jeder anständige Hausmeister im Spind hängen.

Berries - Beeren
Kleine, runde Früchte, die hauptsächlich an Büschen wachsen und im allgemeinen recht gut schmecken. Befinden sich oft an schwer zugänglichen Stellen. Nicht wohlschmeckende Sorten verderben auch vielfräßigen Sumpfbewohnern den Appetit, wenn sie auf die Haut gerieben werden.

Cage key - Käfigschlüssel
Altertümliches Pendant zum Schlüsselkärtchen, mit dem Roger schon so manche verschlossene Tür geöffnet hat. Ist unbedingt notwendig, um aus ebenso altertümlichen Käfigen zu entkommen, um noch altertümlicheren Grillparties zu entgehen. Kann man dem Käfigbesitzer gefahrlos aus der Tasche angeln, während er hilflos am Boden liegt.

Cubik-puzzle - Würfelpuzzle
Kleiner Würfel, der durch Drehen in verschiedenen Ebenen verschiedene Farbmuster auf der Oberfläche zeigt. Kann den Spieler je nach charakterlicher Eignung zum Wahnsinn treiben oder in vollkommene Konzentration versinken lassen. Wird ebenso wie Suspensorien gern im Spind verwahrt.

Dialect translator - Übersetzer
Das gleiche Gerät, das Roger Wilco schon bei seinem ersten Abenteuer die fruchtbare Kommunikation mit fremdsprachigen Wesen ermöglicht hat. Kommt bei Canyongnomen ähnlich gut an, wie bei holographischen Höhlenwesen. So was hat der Weltraumfreak ganz einfach im Gepäck.

Glass cutter - Glasschneider
Steckt sich jeder Abenteurer sofort ein, sobald er einen sieht. Leistet wirklich gute Dienste beim Ausbruch aus gläsernen Gefängnissen. Wird aber nicht als Kassiber im Kuchen geschmuggelt, sondern liegt unauffällig in schwach beleuchteten Kammern herum.

Glowing gem - leuchtender Edelstein
Edelstein, der ein schwaches, aber beständiges Licht ausstrahlt. Ist vor allem in Höhlen und unterirdischen Gängen von nicht zu unterschätzendem Nutzen. Befindet sich oft in kleinen Grotten unter der Wasseroberfläche.

Keycard - Schlüsselkarte
Wie schon in Space Quest I, sehr hilfreiches Schlüsselkärtchen, das so manche verschlossene Tür öffnen kann. Erhält man fast immer von Personen, die aufgrund ihrer körperlichen Konstitution am weiteren Spielverlauf nicht mehr teilnehmen können.

Lighter - Feuerzeug
Unentbehrliches Utensil bei Abenteuerspielen. Kann bei sinnvollem Einsatz, in Verbindung mit anderen Utensilien, zu Kurzschlüssen bei elektrischen Anlagen und Geräten führen. Kullern gerne aus alten, zurückgelassenen Arbeitsanzügen.

Order form - Bestellschein
Bestellschein, den Sie zuhauf in allen möglichen galaktischen und auch terrestrischen Zeitschriften finden. Man kann damit alles mögliche bestellen, sofern ein brauchbarer Briefkasten in Reichweite ist. Einfach einwerfen und abwarten.

Plunger - Sauger
Gehört zur absoluten Grundausrüstung eines jeden Hausmeisters. Zeigt seine Qualitäten neben der Verwendung bei Reinigungsarbeiten, vor allem dann, wenn es darum geht, an glatten Flächen Halt zu finden. Hat jeder Hausmeister auf jedem Raumschiff in seiner Gerätekammer

Rock - Stein
Kleines, hartes Objekt, das im ganzen Universum nutzlos herumliegt. Wird schon viel nützlicher, wenn es aufgehoben und durch geeignete Geräte in Bewegung versetzt wird. Gibt außerdem ablenkende Geräusche von sich, sobald es in bestimmten Büschen landet.

Rope - Seil
Sehr hilfreiches Objekt, wenn es darum geht, Höhenunterschiede unbeschadet zu überwinden. Ist bei Jägern und anderen Wesen, die in der Natur leben, fast immer erhältlich. Notfalls einfach mitnehmen, ohne zu fragen.

Spore - Spore
Kleiner Behälter aus pflanzlichem Material, den verschiedene Spezies ausbilden. Enthält manchmal giftige Stoffe und sollte daher nur mit äußerster Vorsicht berührt werden. Fußtritte gegen diese unauffälligen Pflanzenteile können fatale Folgen haben. Sind oft auf kleinen Lichtungen im Urwald anzutreffen und geben giftige Stoffe ab, wenn sie auf den Boden fallen.

Terror Beast Mating Whistle - Lockpfeife für Terror Biester
Lockpfeife für das in Labion beheimatete Terror Biest. Zaubert diese Abart des tasmanischen Teufels in sekundenschnelle herbei. Erhältlich an jedem besserem Briefkasten gegen einen entsprechenden Bestellschein.

Toilet paper - Toilettenpapier
Die Gründe, warum dieses Material in der gesamten Galaxis bekannt ist, liegen wohl auf der Hand. Gibt es in den verschiedensten Größen und ist nur in entsprechenden Lokalitäten aufzutreiben. Sehr benutzerfreundliches Material, das sich leicht zweckentfremden läßt. Ist wie alle Papierprodukte sehr feuergefährlich.

Waste basket - Papierkorb
Kleiner Abfalleimer, vorzüglich für Papier geeignet. Holt der Weltraumreisende immer dann aus dem Gepäck, wenn es gilt, mal richtig Dampf zu machen. In fast jedem Raumschiff liegt irgendwo ein vergessenes Exemplar herum.

6.2.2 Die Befehle

Auf der Plattform	look at watch, Uhr betätigen	1 Punkt
Eingang finden		2 Punkte
In der Raumstation	take suit	3 Punkte
	open locker	
	take puzzle	4 Punkte
	take supporter	5 Punkte
	close locker	
Animation		10 Punkte
Auf Labion	search guard	
	take card	13 Punkte
	look into hovercraft	
	press button	14 Punkte
	vor Suchmannschaft verstecken	19 Punkte
	untie creature	24 Punkte
	fill out order form	
	put order form in box	26 Punkte
	take whistle	28 Punkte
	take spore	32 Punkte
	durch´s Labyrinth gehen	
	pick berries	36 Punkte
	wieder durch´s Labyrinth	40 Punkte
Am Sumpf	rub berries on skin	43 Punkte
	hold breath	45 Punkte
	in der Höhle	47 Punkte
	look at rock	
	take gem	50 Punkte
	hold breath	52 Punkte
An der Schlucht	climb on tree	55 Punkte

Im Käfig	talk to hunter (2x) throw spore get key open door take rope	 60 Punkte 63 Punkte
An der Schlucht	climb on log tie rope on log climb down swing abspringen (<F6>)	 66 Punkte 68 Punkte 73 Punkte
In der Biberhöhle	use gem	75 Punkte
In der Schlucht	take gem say the word	76 Punkte 79 Punkte
Im Gangsystem	hold gem in mouth unterirdischen See finden rechten Flußarm nehmen aus Strudel heraus	 99 Punkte 104 Punkte
Auf der Lichtung	blow whistle throw puzzle to beast take rock	109 Punkte 119 Punkte 121 Punkte
Vor der Landeplattform	sling rock at guard look at elevator insert keycard enter pod	141 Punkte 146 Punkte
Im Raumschiff	press power button turn dial press ascent button Minimalhöhe erreichen turn dial to hac pull throttle	 166 Punkte
Auf Vohoul's Asteroiden	zum Aufzug gehen look at panel press five press button take basket take overall take lighter	 167 Punkte 168 Punkte
	zurück zum Aufzug press four press button open door take paper	 169 Punkte
	Toilette verlassen press button take glass cutter	 170 Punkte
	zurück zum Aufzug press button take plunger	 171 Punkte

	zurück zum Aufzug	
	press one	
Im Hangar	südliche Gangway hinuntergehen	
	attach plunger	181 Punkte
	festhalten	191 Punkte
	climb down	
	put paper in basket	192 Punkte
	put basket on floor	193 Punkte
	light paper	203 Punkte
In Vohoul's Zentrale	use glass cutter	208 Punkte
	climb in vent	
	read sign	
	press button	218 Punkte
	climb out	
	pull throttle	
	type enlarge	
	search vohaul	
	look at screen	
	Code eingeben (shsr)	228 Punkte
Im Tunnel	take mask	230 Punkte
	wear mask	
	press button	
	vor Roboter flüchten	
	enter pod	240 Punkte
	press launch button	
Im Raumschiff		
	open sleep chamber	
	enter sleep chamber	250 Punkte

6.3 Komplettlösung Space Quest III

6.3.1 Rogers Ausrüstung

Astro Chicken Flight Hat - Weltraumhühnerhut
Kleidsames Accessoire für Weltraumreisende. Im großen und ganzen ein absolut unbrauchbares Utensil, macht aber Spaß und sieht verrückt aus. Erhält man zusammen mit anderem Schnick-Schnack in guten Souvenirläden auf diversen Planeten.

Buckazoids - galaktische Währung
Wie in anderen Adventures auch, unbedingt notwendige Grundausstattung, wenn man nicht auf die angenehmen Seiten des Weltraumbummlerdaseins verzichten will. In galaktischen Souvenirshops können Sie mitunter einen schönen Batzen davon erhalten, wenn Sie ein gewisses Verhandlungsgeschick an den Tag legen.

Copy of Elmo's picture - Kopie von Elmos Bild
Auch wenn Sie den Chef der ScumSoft CO. nicht so sympatisch finden, sollten Sie sich nicht scheuen, eine Kopie vom Bild des kleinen Scheusals anzufertigen. Kann ungemein nützlich sein, wenn Sie mit Ihrem eigenen Gesicht vor verschlossenen Türen stehen. Originale hängen in Großraumbüros, in unmittelbarer Nähe des benötigten Kopierers.

Coverall - Arbeitsanzug
Arbeitsanzüge gewähren Eintritt in sonst unzugängliche Bereiche, wenn die Tarnung ordentlich vorbereitet und das Verhalten entsprechend ist. Diese Arbeitsanzüge kann man bei Hausmeisterkollegen schnell und unauffällig ausleihen. Sind meist irgendwo im Gerümpel der Gerätekammer des Kollegen versteckt. Ordentlich suchen, Anzug überziehen und weiter geht's.

Detonator - Sprengkapsel
Sprengstoff findet sich fast immer auf gut geführten Baustellen oder seismischen Untersuchungsstationen. Den Baustellenleiter sollten Sie allerdings nicht um den Sprengstoff bitten. Warten Sie lieber bis Feierabend, und bedienen Sie sich selbst. Rumpelt ganz erheblich, wenn der Sprengstoff in Reaktorgebäude geworfen wird. Wenn noch sportliche Einlagen bevorstehen, sollte sich kein Sprengstoff im Gepäck befinden.

Glowing Gem - leuchtender Edelstein
Kleine Altlast aus vergangenen Adventure-Games. Leuchtet leider nicht mehr und ist in dunklen Höhlen deshalb nutzlos. Wenn Sie einen Käufer für den Edelstein finden, läßt sich ein anständiges Sümmchen herausschlagen. Finden Sie nach dem Aufstehen in Ihrer Uniformtasche.

Invisibility Belt - Unsichtbarkeits-Gürtel
Traumhaftes Utensil, wenn es darum geht, in fremde Gebäude einzudringen und grimmige Wächter zu umgehen. Die Wirkung ist leider nur von kurzer Dauer, also bitte nicht trödeln. Ist nicht ganz einfach zu bekommen und wird hauptsächlich von Robotpolizisten getragen.

Keycard - Schlüsselkärtchen
Das gute alte Schlüsselkärtchen öffnet auch in diesem Abenteuer wichtige Türen. Ist nicht immer in Uniformen versteckt, sondern wird schon mal bedenkenlos auf Schreibtischen in Chefbüros liegengelassen.

Ladder - Leiter
Recht altertümliches Gerät zur Überwindung vertikaler Distanzen (da lassen sich auch horizontale Distanzen damit überwinden, sieht aber recht blöd aus). Entdeckt man vornehmlich in unzugänglichen Kellern. Sehr brauchbar, wenn Sie auf alte Raumschiffe steigen müssen.

Monolith Decoder Ring - Decodierungsring
Wertvollster Bestandteil von Fast-Food-Menüs. Findet sich unverhofft zwischen zwei pampigen Brötchenhälften in einschlägigen Restaurants. Absolut unentbehrlich, wenn plötzlich eine codierte Nachricht auf Ihrem Bildschirm erscheint.

Orat on a stick - Staborat
Ebensolcher Schnick-Schnack wie der Weltraumhühnchenhut und wird in denselben Souvenirshops an ahnungslose Touristen verhökert. Im Gegensatz zum Hühnchenhut sehr nützliches Souvenir, wenn Sie Abstand zu gefährlichen Pflanzen halten und einen Gürtel angeln wollen.

Pole - Stab,Stange
Läßt sich trotz seiner Größe problemlos im Gepäck transportieren. Bestandteil von seismologischen Stationen auf Planeten mit nervöser Oberfläche. Sieht eigentlich recht nutzlos aus, ist aber von ungeheurem Wert, wenn Sie im olympischen Stil Hindernisse überwinden wollen.

Reactor - Reaktor
Kleines, tragbares Gerät, das sowohl Höhlen erleuchtet als auch Raumschiffe antreibt. Wird vom jeweiligen Besitzer sehr geschätzt und muß unter Umständen hart erkämpft werden. Aber einmal ist keinmal. Gibt ungeheuren Auftrieb, wenn er in Raumschiffen installiert wird. Hält sich gerne in dunklen Ecken von unzugänglichen Höhlen auf.

ThermoWeave Underwear - Hitzebeständige Unterwäsche
Utopisch gutes Outfit für überhitzte Planeten. Einfach unter die normale Uniform ziehen, bevor Sie auf lavaverwöhnten Planeten längere Spaziergänge unternehmen. Kauft man unbedingt im Bündel mit Stäbchenorats und Weltraumhühnchenhüten.

Vaporizer - Zerstäuber
Hausmeisters Traum. Ungemein praktisches und handliches Werkzeug. Ein kleiner Druck auf den Knopf genügt, und Papier löst sich in Nichts auf. Sehr praktisches Gerät, wenn Sie zwei Andromedaner aus dem Pudding befreien müssen. Lassen vergeßliche Hausmeister in ihren Arbeitsanzügen zurück.

Wire - Draht
Längliches Stück Metall, hervorragend geeignet, um zu kurz geratene Stromanschlüsse zu verlängern. Ähnlich begehrt wie Reaktoren und genauso schwer zu behalten. Hängt gewöhnlich aus abgerissen Wandverkleidungen in ausrangierten Raumschiffteilen.

6.3.2 Die Befehle

Auf der Landeebene	look at object	
	in Baggerschaufel stellen	5 Punkte
	jump off belt	15 Punkte
Im Kontrollraum	climb into grabber	
In der Gondel	press button (Motivator aufheben)	30 Punkte
	press button (Motivator einbauen)	45 Punkte
Wieder im Kontrollraum	climb out	
	in den Keller rutschen	50 Punkte
In der Rattenhöhle	look at lamps	
	look at wire	
	take reactor	65 Punkte
	climb up	
	take ladder	75 Punkte
In der Tunnelröhre	take wire	80 Punkte
	(nach Kampf mit der Ratte)	
Wieder in der Rattenhöhle	take reactor	75 Punkte
	take wire	80 Punkte
	take ladder	
Am Roboterschädel	look at head	
	look at eye	
	climb into eye	85 Punkte
Am Raumschiff	use ladder	90 Punkte
	open hatch	100 Punkte
Im Raumschiff	look at controls	
	look at hole	
	install reactor	105 Punkte
	use wire	110 Punkte
	sit down	120 Punkte
	look at screen	
	(Energieversorgung aktivieren)	
	(Radar aktivieren)	
	(Frontschild aktivieren)	
	Laser abfeuern	145 Punkte
Auf Pleebhut	World of Wonders betreten	
	show gem	
	Edelstein verkaufen (425 Buckazoids)	153 Punkte
	buy orat	158 Punkte
	buy hat	163 Punkte
	buy underwear	168 Punkte
	leave shop	
Kampf mit dem Terminator		
Im Innern des Mogs	press up	
	use hook	203 Punkte
	take belt	228 Punkte

Unter der Wüstenpfanze	am Pfeiler warten	
	Terminator unter die Pflanze locken	213 Punkte
	use orat stick/Take belt	238 Punkte
Im Schiff	Kurs auf Monolith Burger einstellen	
Im Weltraumrestaurant	order meal	258 Punkte
	pay meal	
	eat fun meal	268 Punkte
Am Spielautomaten	insert coin (mehrmals)	
	Hühner sicher landen (10 x)	318 Punkte
	codierte Nachricht erhalten	368 Punkte
	use decoder ring	388 Punkte
	Nachricht entschlüsseln	
Auf Ortega	wear underwear (im Schiff)	398 Punkte
	look at equipment	
	look into telescope	408 Punkte
	take detonator	418 Punkte
	take pole	428 Punkte
Am Reaktor	climb up ladder	
	throw detonator into opening	448 Punkte
Auf dem Rückweg	use pole	468 Punkte
Auf Pestulon	wear belt	
	use belt	473 Punkte
	in Scumsoft-Komplex eindringen	
	press button	493 Punkte
Im ScumSoft Gebäude	Hausmeisterkammer finden	
	search room	
	wear suit	498 Punkte
	Großraumbüro finden	
	use vaporizer (an jedem Papierkorb)	
	take keycard	503 Punkte
	take picture	
	copy picture	508 Punkte
	replace picture	
An der Sicherheitstür	insert keycard	
	hold up copy	528 Punkte
Im Gefängnisschacht	press button	
	use vaporizer	538 Punkte
In der Arena	Elmos Roboter besiegen	638 Punkte
Die Weltraumschlacht	auf Attack Speed schalten	
	Waffensystem aktivieren	
	Angreifer mit Laser abwehren	738 Punkte

6.4 Komplettlösung zu Space Quest IV

6.4.1 Rogers Ausrüstung

Rope - Seil
Braucht unser Abenteurer eigentlich in jeder Space-Quest-Folge. Mal, um Abhänge hinunter zu klettern, mal um kleine, batteriegetriebene Hasen zu fangen. Liegt oft unauffällig zwischen den verschiedensten Trümmern herum. Kleinere Aktion wie Hasen fangen lassen sich auch mit recht verotteten Exemplaren noch gut bewerkstelligen.

Hare - Hase
Kleiner Spielzeughase, der trommelnd durch verwüstete Trümmerstädte flaniert. Der Hase selbst ist eher unnütz, das Innenleben, genauer gesagt die Batterie kann sich jedoch als sehr nützlich erweisen. Ein weiteres Kennzeichen ist die außerordentlich große Bereitschaft, sich einfangen zu lassen. Vertreter dieser Gattung laufen bereitwillig in jede ausgelegte Schlinge.

Battery - Batterie
Eben das, was den kleinen Hasen antreibt und von besonderem Interesse für jeden Laptop-Besitzer ist, wenn er sein Gerät nicht nur rumschleppen, sondern auch in Betrieb nehmen möchte. Einfach aus dem Batteriefach des armen Häschens entfernen und in den Laptop einsetzen.

Laptop - tragbarer Computer
Mobiler Computer, der gerade auf Reisen durch Zeit und Raum seinen Wert beweisen kann. Wie im richtigen Leben - wird viel herumgetragen und selten gebraucht. Und wenn man ihn dann doch mal braucht, paßt meistens der Adapter nicht oder die Batterien sind alle. Ein sehr beliebtes Versteck für die kleinen Computer sind Handschuhfächer von alten Fahrzeugen.

Glass-Jar - Glasbehälter
Immer gern genutztes Utensil, wenn es gilt, Flüssigkeiten oder ätzende Substanzen zu befördern. Erfahrene Weltraumbummler stecken so kleine Ausrüstungsgegenstände ruck-zuck in ihr Gepäck, wenn irgendwo eins unbeaufsichtigt herumsteht.

Acid - Säure
Äußerst unangenehme chemische Substanz. Körperkontakt ist unbedingt zu vermeiden, wenn der Spielspaß nicht ein abruptes Ende finden soll. Läßt sich von geeigneten Positionen aus in unterirdischen Abwässerkanälen in kleine Gläser abfüllen.

Chewing Gum Paper - Kaugummipapier
An sich recht sinnige Erfindung - nicht nur vor dem Kaugenuß, sondern auch danach. Wird aber für diesen Zweck leider viel zu wenig genutzt (greifen

Sie doch mal unter Ihren Bürotisch). Vergeßliche Menschen schreiben sich gern wichtige Informationen auf die winzigen Zettel, die extrem nützlich sein können. Wenn also wieder mal jemand mehr oder weniger freiwillig aus dem Spielverlauf ausgeschieden ist, sollten Sie sich nicht scheuen, nach diesen kleinen Papierchen zu suchen.

Zigarrenstummel
Nicht sehr appetitliches Objekt. Meist angekaut und dann achtlos weggeworfen. Kann aber in bestimmten Situationen noch vorzügliche Dienste leisten. Findet sich wie alles, was auf großen Rollbändern verloren wird, nach einger Zeit am Ende des Bandes.

Machine Taller Card - Kreditkarte
Kleines, unscheinbares Plastikkärtchen, mit dem Sie praktisch und problemlos einkaufen. Am praktischsten und noch sparsam dazu ist es, wenn Sie nicht mit Ihrer eigenen Kreditkarte einkaufen. Schont die Finanzen ungemein. Werden eben, weil sie so unscheinbar sind, gern verloren, vor allem in Einkaufszentren liegt das eine oder andere Kärtchen einsam am Boden.

Buckazoids - galaktische Währung
Hat sich seit Space Quest I nicht viel dran geändert. Braucht man einfach, muß man haben, sonst wird's schnell unlustig. Durch Gelegenheitsjobs kann der Bestand an den runden Dingern wieder erhöht werden.

Hintbook - Lösungsbuch
Kleine hilfreiche Bücher, die fanatische Computerspiele-Fans vor dem Wahnsinn bewahren. Finden sich oft im Sortiment von Softwareläden. Ältere Exemplare müssen schon intensiv in der Grabbelkiste gesucht werden.

Adapter - Adapter
Kleiner Stecker, der einem Laptop-Computer die Kommunikation mit anderen Systemen ermöglicht. Wird in Elektronikfachgeschäften oft zu total überhöhten Preisen verhökert. Auf jeden Fall auf fremde Rechnung kaufen und darauf achten, daß der Adapter auch paßt.

Book of Matches - Streichholzbriefchen
Gefaltete Pappe mit Streichholzfüllung. Sind nicht ganz einfach zu bekommen, liegen aber mit Vorliebe in bestimmten Augenblicken unbeobachtet auf Bartresen herum. Eignen sich vorzüglich, um alte Zigarrenstummel erneut anzuzünden.

6.4.2 Die Befehle

Anmerkung

In der Schlußphase scheint Space Quest IV mit der berühmten "heißen Nadel" gestrickt worden zu sein. Die angegebene Punktzahl von 315 Punkten läßt sich meines Wissens nach nicht erreichen. Eine Möglichkeit zum Punktesammeln besteht im Monolith Burger, bei normaler Spielgeschwindigkeit wird in der vorliegenden Spielversion das Laufband jedoch so schnell, daß es unmöglich ist, mehr als höchstens zehn Burger zu produzieren. Wird die Geschwindigkeit heruntergesetzt, ist die Maussteuerung so ungenau, daß die Plazierung der Zutaten auf den Burgern nicht mehr möglich ist. Wer immer weitere Punkte entdeckt, möge dies dem Verlag mitteilen.

Auf Xenon		
	Seil nehmen	5 Punkte
	Hasen fangen	15 Punkte
	Batterie entfernen	18 Punkte
	Laptop nehmen	20 Punkte
	Glas nehmen	30 Punkte
	Knopf drücken	40 Punkte
	Schleuse öffnen	
	Grünen Schleim einfangen	45 Punkte
	über die Leiter nach oben klettern	
	Raumschiff entern	
	Ankunft in der Festung	53 Punkte
	Zeitmaschine besteigen	63 Punkte
	Batterie in Laptop einsezten	69 Punkte
	Koordianten notieren	
	3 x eine beliebige Kombination eingeben	
	auf Estros herumlaufen, bis der Schatten des Vogels sichtbar wird, dann sofort die Steintreppe am Ostende des Plateaus hinuntergehen.	
	Nach der Landung im Nest den kurz darauf folgenden Polizisten durchsuchen	74 Punkte
	Laser aktivieren	79 Punkte
	Sauerstoffflasche nehmen	
	Sauerstoffflasche in den Schlund des Monsters werfen	89 Punkte
Galaxy Gallery		
	Kreditkarte aufheben	91 Punkte
	Neuen Weltraumkombi kaufen	96 Punkte
	Hintbook kaufen	101 Punkte
	Job im Monolith Burger annehmen	104 Punkte
	Zigarrenstummel aufheben	109 Punkte
	wieder zum Monolith Burger und	

	Geld mitnehmen (nicht arbeiten)	
	Im Damenshop einkleiden	111 Punkte
	Geld am Automaten holen	121 Punkte
	zurück zum Damenshop	
	Eigenen Anzug wieder anziehen	124 Punkte
	im Radio-Shock-Laden Adapter kaufen (unten rechts ist der richtige)	139 Punkte
	Im Spielsalon Astro-Chicken spielen, bis Automat ausfällt	
	Zeitmaschine im Spielsalon besteigen	154 Punkte
Auf Ulence Flats		
	Nach Ulence Flats fliegen	159 Punkte
	In die Bar gehen	
	Nach Rauswurf die Motorbikes umwerfen	164 Punkte
	Zurück in die Bar (auf Umwegen Norden - Westen - Süden)	
	Streichhölzer vom Thresen nehmen	169 Punkte
	Zurück zur Zeitmaschine (auf Umwegen Westen - Norden - Osten)	
	Zurück zur Festung in Space Quest 12 fliegen	
	Die rechte Tür mit dem grünen Schleim aus der Flasche öffnen	179 Punkte
	Mit den Streichhölzern die Zigarre entzünden	189 Punkte
	Zahlenkombination eingeben (156/024/108)	204 Punkte
	Adapter an Computer anschließen	207 Punkte
	(Wenn Sie jetzt den falschen Adapter erwischt haben, gibt es nur eins: zurück nach Space Quest 10 und den Adapter im Radio-Shock-Laden umtauschen)	
	Laptop an Terminal anschließen	217 Punkte
	Computerraum finden	227 Punkte
	Code aus dem Hintbook eingeben (69/65/84/76/69)	237 Punkte
	Roboter auf der Windows-Oberfläche runterspülen	242 Punkte
	Hirn ebenfalls runterspülen	257 Punkte
	auf dem Rückweg nochmals den Laptop anschließen	
	Raum mit Vohaul finden (Nord-West-Ecke)	262 Punkte
	Disk aus dem Schacht holen	267 Punkte
	Disk in Laufwerk stecken	272 Punkte
	Disk upload / Beam upload / Beam download	297 Punkte

Vielen Dank!

Wenn Sie Ihr Buch nicht von hinten nach vorne studieren, dann haben Sie jetzt den ganzen Band gelesen und können ihn an Ihren eigenen Erwartungen messen.
Schreiben Sie uns, wie Ihnen das Buch gefällt, ob der Stil Ihrer "persönlichen Ader" entspricht und welche Aspekte stärker oder weniger stark berücksichtigt werden sollten.
Natürlich müssen Sie diese Seite nicht herausschneiden, sondern können uns auch eine Kopie schicken; für längere Anmerkungen fügen Sie einfach ein weiteres Blatt hinzu. Vielleicht haben Sie ja auch Anregungen für ein neues Buch oder ein neues Programm, das Sie selbst schreiben möchten.
Wir freuen uns auf Ihren Brief!

Mein Kommentar: ______________________

____

____

____

❑ Ich möchte selbst DATA-BECKER-Autor werden.
Bitte schicken Sie mir Ihre Informationen für Autoren.

Name ______________________

Straße ______________________

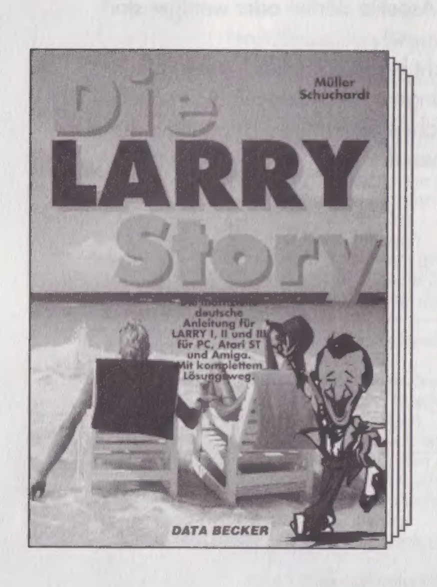
PLZ Ort ________ ______________

Ausschneiden oder kopieren und einschicken an:
DATA BECKER, Abteilung Lektorat
Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf 1

440 280

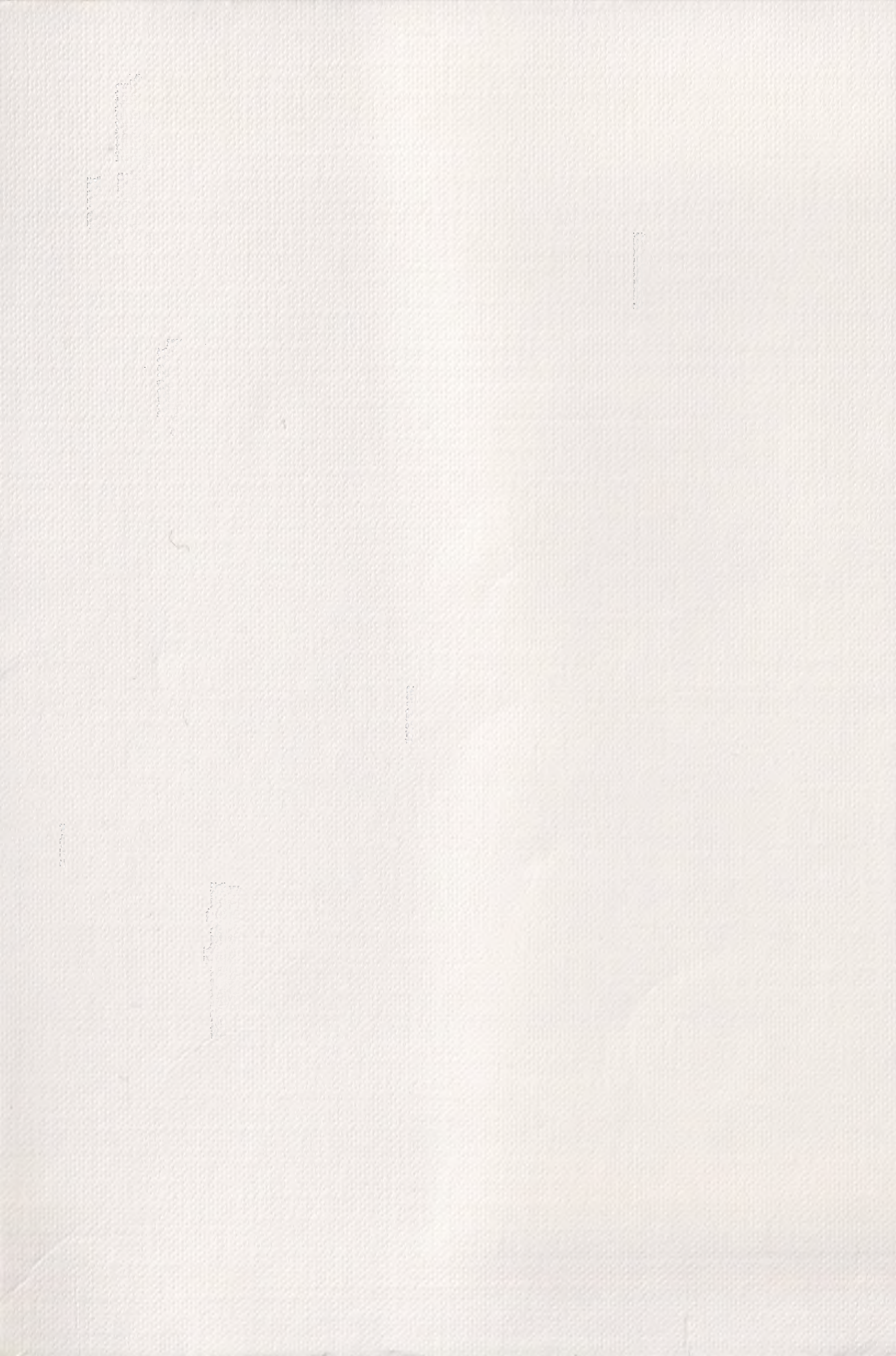
Die großen Abenteuer des Larry Laffer.

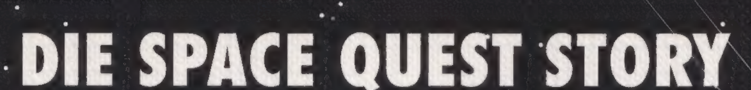
Larry Laffer fühlt sich fast überall zu Hause. In der PC-Welt genauso wie im Amiga oder im Atari ST. Jetzt endlich gibt es seine umfassende „Biografie": Die Larry-Story – eine spannende und unterhaltsame, aber auch sehr aufschlußreiche Lektüre. Hier werden nicht nur alle seine Abenteuer detailgenau aufgezeichnet, sondern Sie erfahren auch alles Wissenswerte über die Psyche dieses einzigartigen Computerwesens. So finden Sie in diesem Band beispielsweise eine genaue Analyse der Larry-Sprache.



Für äußerste Notfälle gibt es noch ein ganz besonderes Kapitel: Hier können Sie die vollständigen Lösungswege zu allen drei Larry-Spielen nachschlagen.

Müller/Schuchard
Die Larry-Story
160 Seiten, DM 19,80
ISBN 3-89011-188-2





DIE SPACE QUEST STORY

Haben Sie Lust auf eine Reise zu den fernen Welten der Sterne?

Dann begleiten Sie Roger Wilco, seines Zeichens intergalaktischer Hausmeister und Held wider Willen, auf seiner abenteuerlichen Odyssee durch das Universum.

Folgen Sie mit diesem Buch Rogers Spuren durch alle vier Space-Quest-Versionen, und werfen Sie einen Blick auf ferne Planeten und exotische Lebensformen, die nicht jedem zu sehen vergönnt sind.

Mit Hilfe eines beschreibenden Teils zu jeder Verison retten Sie Ihren Helden aus tödlichen Gefahren und polieren, den verschlüsselten Hinweisen im Buch folgend, Ihren Punktestand auf, ohne daß Ihr Entdeckungsdrang und damit der Spaß am Spiel Schaden nimmt.

Die Reisetips im ersten Teil geben Ihnen allgemeine Verhaltensregeln für Weltraumreisende an die Hand; und damit Ihre Entdeckungsreisen nicht an Sprachschwierigkeiten scheitern, finden Sie in kleines andromedanisches Lexikon und eine Auflistung von Rogers zugegebenermaßen nicht besonders umfangreichem Wortschatz.

Sollten Sie trotz aller Hinweise im Universum verlorengehen, hält dieses Buch zu allen Versionen die Komplettlösungen bereit, inklusive aller Gegenstände, die es einzusammeln gilt.

ISB N 3-89011-280-3 DM +019.80

DM 19,80
ÖS 154,–
sFr 19,80

DATA BECKER





9 783890 112800
01980